librogame®

librogame®

collana diretta da Giulio Lughi

Nessun albero è stato abbattuto
per produrre la carta di questo libro che è interamente riciclata.

A Murray Pollinger,
il miglior agente che sia possibile trovare.

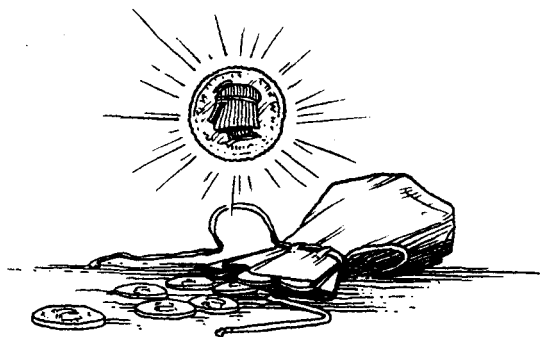
Prima ristampa, agosto 1989
Seconda ristampa, febbraio 1990
Terza ristampa, gennaio 1991

ISBN 88-7068-153-X
Titolo originale: «Grailquest-The Gateway of Doom»
Prima edizione 1984: Collins Publishing Group

Progetto grafico della copertina Tassinari/Vetta associati

NEL REGNO DEI MORTI

J. H. BRENNAN

illustrato da John Higgins
tradotto da Flavio Gregori

Edizioni E. Elle
34133 Trieste via San Francesco 62 Telefono 040-77 23 76 Fax 772214

INDICE

Registro d'avventura

PUNTI DI VITA

Iniziali:
Attuali:

PUNTI DI ESPERIENZA:
(20 = 1 PUNTO DI VITA PERMANENTE)

EQUIPAGGIAMENTO

(vedi par. **41**)

Pozioni risananti:

Pezzi d'Oro:

INCANTESIMI

Primo Libro:

BAI 3 2 1
BEN 3 2 1
RIDE 3 2 1
DAD 3 2 1

AVIS 3 2 1
NIC 3 2 1
MIG 3 2 1
INVISIBILITÀ 3 2 1

Secondo Libro:

FRASB 3 2 1
CAMAR 3 2 1
STIL 3 2 1
LIP 3 2 1
POS 3 2 1

DITO DI FUOCO 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1
PALLA DI FUOCO 2 1

COMBATTIMENTI		
Avversario: Paragrafo: Punti di vita: Risultato:	Avversario: Paragrafo: Punti di vita: Risultato:	Avversario: Paragrafo: Punti di vita: Risultato:
Avversario: Paragrafo: Punti di vita: Risultato:	Avversario: Paragrafo: Punti di vita: Risultato:	Avversario: Paragrafo: Punti di vita Risultato:
Avversario: Paragrafo: Punti di vita: Risultato:	Avversario: Paragrafo: Punti di vita: Risultato:	Avversario: Paragrafo: Punti di vita: Risultato:
Avversario: Paragrafo: Punti di vita: Risultato:	Avversario: Paragrafo: Punti di vita: Risultato:	Avversario: Paragrafo: Punti di vita: Risultato:
Avversario: Paragrafo: Punti di vita: Risultato:	Avversario: Paragrafo: Punti di vita: Risultato:	Avversario: Paragrafo: Punti di vita: Risultato:

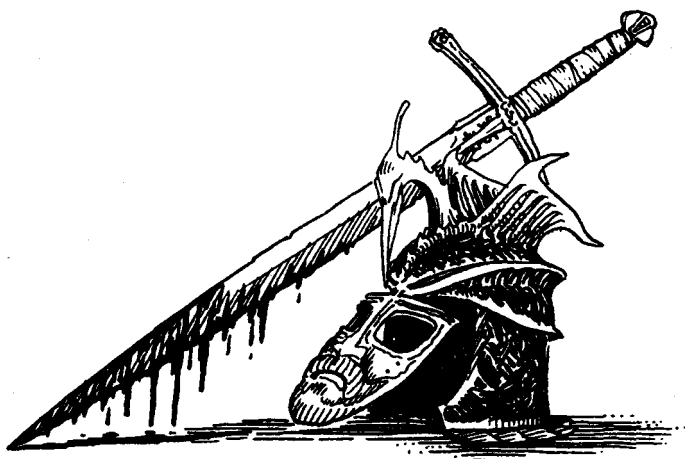
MAGIA!

Siediti tranquillo e stai bene attento, altrimenti questo libro potrebbe ucciderti.
È magico.
Questo libro è un lungo incantesimo. Una fantastica esercitazione di magia. Una incredibile azione di stregoneria. Un potente esercizio di arte magica.
La *mia* arte magica.
Mi chiamo Merlino.
Io sono morto, ma non preoccuparti. Non sono un fantasma. Sto parlando con te da un altro tempo. Qui sono vivo e vegeto, perfettamente in forma e in salute per un uomo della mia età. Nel mio tempo mi chiamano Merlino il Druido. O lo Stregone Merlino. O Merlino il Mago.
Ora sto facendo un incantesimo: per la precisione sto gettando un incantesimo su di te.
Non spaventarti. È un incantesimo piacevole.
Ti aiuterà a venire qui da me, dove sei famoso: ti chiamavi (anzi, ti chiami) Pip e sei un eroe niente male. Ti chiamano "Pip lo Sgominatore di Stregoni" e "Pip l'Ammazzadraghi".
Abiti proprio nei pressi di Camelot, che sta vicino a Glastonbury, dove c'è la Corte di Re Artù. Ti ricordi di Re Artù? Ma sì, lo conosci perfettamente. E lui conosce te, questo è ciò che conta. Non mi sorprenderei se ti chiedesse di entrare a far parte della Tavola Rotonda, fra breve.
Specialmente se riuscirai a chiudere l'Ingresso al Regno Spettrale dei Morti. Ma andiamo con ordine; prima di tutto devi venire qui, nel mio tempo.

Sto facendo una magia . . . su di te!

E prima ancora, ti occorrono dei dadi. Normali dadi: quelli a sei lati e con i puntini. Se non ne hai neanche uno, usa quelli stampati in alto sulla pagina di destra. Facendo scorrere rapidamente le pagine, e fermandoti a caso, puoi ottenere un "lancio di dadi". Inoltre ti serve carta e matita. E un raschietto. (Li chiamano raschietti nel mio tempo; nel tuo, gomme da cancellare.) Andiamo insieme a prendere il tuo equipaggiamento e voltiamo pagina.

L'Ingresso è ancora aperto . . .

Ora fammi spiegare di cosa si tratta. Appena l'incantesimo agisce - se agisce - la tua mente verrà nel mio tempo. In quel momento occuperà un altro corpo, quello di un giovane eroe di nome Pip.
A quel punto non potrai comportarti come adesso. Potrai ficcarti nei guai, passarne di cotte e di crude, trovare tanto oro o ritrovarti ucciso; ma solo e soltanto se agirai nel modo corretto, e cioè secondo le regole che saranno spiegate più avanti.
(Se dimentichi qualcuna delle mie spiegazioni non preoccuparti. Sono tutte in fondo al libro. Tutti i miei libri degli incantesimi le hanno: fa evitare un sacco di grane.)
Ma prima devo averti qui, nel mio tempo ...

I LUNEDÌ DELLA TAVOLA ROTONDA

Generalmente le riunioni del lunedì alla Tavola Rotonda non valevano molto. La colpa era del weekend. Tranne che in caso di guerra, o di una brutta stagione per i draghi, la maggior parte dei Cavalieri se la svignava per il weekend. Tutto veniva tranquillamente rimandato: alle fanciulle rapite venivano inviati messaggi per avvisarle di pazientare soltanto per un poco ancora, i torti che non si potevano risolvere entro venerdì sera venivano messi in programma per la settimana seguente. Insomma, il weekend era consacrato al piacere.

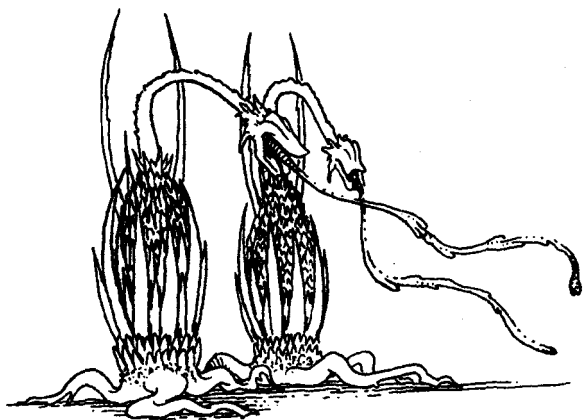
O per lo meno a quello che i Cavalieri intendevano per piacere. I comuni mortali avrebbero definito tale qualcos'altro, ma ai tempi di Re Artù i comuni mortali avevano scarsa voce in capitolo nelle faccende del Regno. Era il Re che comandava, e dopo di lui i Cavalieri. Ciò che i Cavalieri facevano durante il weekend era andare a caccia, partecipare ai tornei, gozzovigliare e bere come maiali.

Di questi diversi piaceri, far baldoria e sbevazzare erano di gran lunga i più letali. Di solito, in un torneo o a caccia ci si andava corazzati di tutto punto, per proteggersi al meglio dalle zanne degli orsi o dalle lance dei nemici. Ma il sabato sera, quando si usciva per far baccano e bere, era considerato veramente inaccettabile portare la corazza, o qualsivoglia armatura. Così ci si metteva la tunica di lino migliore, gambali puliti, un nuovo paio di stivali e si partiva a cavallo verso la

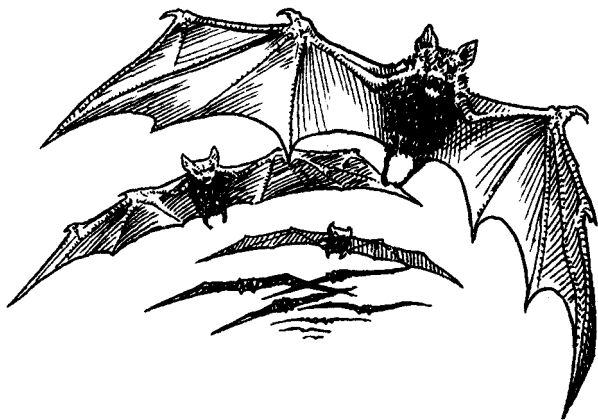
più vicina taverna, dove si gozzovigliava fino a che la figlia dell'oste non ti buttava fuori.
(L'oste non poteva buttarti fuori di persona, dal momento che in quanto Cavaliere tu eri nobile, mentre lui, l'oste, era solo un bottegaio. Ma nell'età della Cavalleria a nessun Cavaliere sarebbe venuto in mente di rifiutarsi di esaudire la richiesta di una graziosa pulzella: sicché gli osti facevano un cenno alle figlie, che ti prendevano per un orecchio e ti sbattevano fuori, nella pioggia torrenziale.)

Cavaliere nella pioggia

Come si può facilmente intuire, chi passa il weekend gozzovigliando e bevendo non può aspettarsi di essere nella sua forma migliore lunedì mattina. Il che spiega perché le riunioni del lunedì alla Tavola Rotonda erano spesso un disastro.
Non cominciavano mai in tempo. Re Artù entrava nella sala delle riunioni puntualmente alle dieci, per trovare che l'unico presente era il capo lucidatore, che aveva il compito di mantenere perfettamente scintillante il tavolo.
In mancanza di meglio il Re esaminava la superficie appena lucidata della sua Tavola Rotonda. Era effettivamente un esempio superbo di arte artigianale. La struttura principale del tavolo era naturalmente di quercia, ma intarsi di teak vi disegnavano esattamente dodici segmenti, ognuno contraddistinto da un segno zodiacale: Ariete, Toro, Gemelli e così via fino all'Acquario. La stravagante idea - escogitata da quel vecchio matto di Merlino - era che Artù avrebbe scelto dodici fedeli Cavalieri, ognuno di diverso segno zodiacale, sì da garantire un rigoroso equilibrio astrologico. Ma l'espediente non aveva mai sortito effetti pratici.
Prima che Artù istituisse la Cavalleria, Camelot era stata un luogo alquanto selvaggio. Una buona metà dei Cavalieri del Regno sapevano a malapena dove erano nati, e ancor meno quando. Sicché il calcolo astrologico si dimostrò completamente impossibile persino ad un professionista qualificato come Merlino; inoltre la Tavola Rotonda era diventata alla moda, ed era evidente che i suoi membri non si sarebbero mai fermati a dodici. E difatti così non fu. Ora, tutte le volte che c'era un grande affollamento (raramente di lunedì mattina), i Cavalieri sedevano alla rinfusa, tutti

accalcati per prendere posto attorno al tavolo.
Ma *quel particolare* lunedì le cose stavano in modo diverso. Mancavano ancora cinque minuti buoni prima che l'orologio ad acqua suonasse le dieci, e già la Camera della Tavola Rotonda era piena zeppa. Naturalmente c'era il Re, e anche tutti i Cavalieri importanti - Lancillotto, Galahad, Bedevere, Mordred e perfino Pellinore, che si sapeva non aver mai preso parte ad una riunione del lunedì.
Il motivo di questo insolito raduno era una grave crisi in atto a Camelot.

ALLA VECCHIA QUERCIA

Mentre Re e Cavalieri erano riuniti nella sala della Tavola Rotonda, in tutt'altra cornice si svolgeva un altro incontro di natura molto diversa.
A circa cinque miglia da Camelot c'era un'enorme quercia, accanto a un incrocio. Essendo facili da trovare, gli incroci sono spesso usati come punto d'incontro per amanti, o contadini, o pettegoli, e molti di essi diventano persino terreni non autorizzati per le fiere, dal momento che i venditori ambulanti li ritengono luoghi adatti per vendere la loro mercanzia. Agli incroci si radunavano i menestrelli, per cantare ballate su gesta di valore. Ma nessuno si radunava mai all'incrocio della Quercia. Aveva una brutta fama. Era stata distrutta da un fulmine molto tempo fa, in un passato oscuro e remoto, col risultato di non metter più foglie e di delinearsi all'orizzonte con una sagoma deforme, specie di notte. Poi c'era il fatto che gli incroci erano stati scenari di esecuzioni capitali, fino a che Re Artù aveva messo al bando le pubbliche impiccagioni; di conseguenza si credeva che il luogo fosse infestato dagli spiriti delle varie generazioni di criminali che lì erano stati impiccati e sventrati. Inoltre c'era la palude, generatrice di gas metano, che a sua volta si infiammava, specie d'estate, alimentando quelle lugubri luci fluttuanti che i contadini chiamano "fuochi fatui". E poi c'erano i bagliori colorati che spesso si vedevano emanare dalla quercia: lampi per i quali non c'era alcuna spiegazione naturale, nemmeno il gas metano.

Sicché la gente si teneva alla larga, per timore di perdere la vita o l'anima.
Eppure, in questo brumoso, lugubre, raggelante mattino di lunedì, c'era uno stupido che continuava a girare in tondo urlando: «Ehi ... Ehi ... Ehi .. »
Questo stupido si chiamava Pip.

LA DIMORA DI MERLINO

«Ehi . . .!» stai chiamando. «Ehi . . . Ehi . . . C'è qualcuno là?»
Non riesci a renderti conto di come sei arrivato in questo spaventoso luogo avvolto nella nebbia, e non sai assolutamente cosa devi fare, ora che ci sei.
Merlino ti aveva detto che vi sareste incontrati qui. Ma qui non c'è anima viva, e niente d'interessante da esplorare: nessunissimo punto di riferimento, ad eccezione di quell'incrocio desolato e dei resti di una quercia davvero gigantesca, non lontano dai campi coltivati.
«Ehi . . . Ehi . . . C'è qualcuno là? C'è qualcuno qua?»
Una piccola pietra miliare con sopra dei numeri romani ti indica quanto sei distante da Camelot (quanto distante!). Siccome l'informazione non ti è di grande utilità, siedi sulla pietra e aspetti. La nebbia è gelida: ti penetra nei gambali e si insinua oltre le stringhe del giustacuore; assorbe il calore del tuo corpo a dispetto della maglietta di lana che tua madre adottiva, la Buona Moglie Miriam (o Mary, come lei preferisce) ha voluto che ti mettessi per questo viaggetto.
«Ehi!» chiami, cominciando a chiederti se sei veramente nel posto giusto.
In mancanza di meglio tiri un calcio a una pietra lì vicino: ma sotto la pietra, con tuo enorme spavento, vedi un serpente.

Sei già nei guai e l'avventura non è neppure cominciata! Niente equipaggiamento, niente magia, niente armi eccetto la vecchia E.J. (Excalibur Ju-

Da sotto la pietra esce un serpente

nior) la tua fedele spada delle prime avventure, della quale avevi lasciato abbrustolire l'impugnatura vicino al fuoco, nella tua fattoria vicino a Camelot. Vuoi provare a discutere col serpente? (Vai all'**8**.) Corri via come un fulmine? (Vai al **20**.) Lo strangoli con le nude mani? (Vai al **30**.) Come sempre, la scelta sta a te; dopo tutto sei stato tu a metterti in questo pasticcio.

1

La sala della Tavola Rotonda è una baraonda. Mordred, che è un piantagrane nato, ha fatto un'osservazione impertinente a Galahad sull'intelligenza di suo padre. (Più in là negli anni, Galahad diverrà noto come il Cavaliere Parfait, il Cavaliere Perfetto. Cavalcherà un bianco cavallo con indosso la sua splendida armatura, sgominerà le ingiustizie in gran quantità, e mai imprecherà o perderà le staffe o nemmeno leggermente sarà scortese. In breve, è destinato a diventare una persona assolutamente nauseante. Ma al tempo di

questa riunione, Galahad è ancora giovane.) Infatti ha appena tirato un pugno sul naso a Mordred.
Mordred indietreggia calpestando un callo a Re Pellinore, un irritabile vecchio combattente che gli restituisce una energica gomitata nelle costole. Il gesto è notato da Sir Percival, Cavaliere dedito alla lealtà, che pretende da Re Pellinore giustificazione per quella che considera un'azione tutt'altro che leale. Sir Lancelot (che è il padre di Galahad e oltre a ciò detesta Mordred per varie altre ragioni) si mette a rimproverare Sir Percival, mentre il Re cerca di farsi udire al di sopra del trambusto.
«Signori!» grida Re Artù, battendo i pugni sul tavolo per ripristinare l'ordine. «Signori. Siamo qui, come sapete, per discutere di una grave crisi».

(«Ora ascolta» dice Merlino, mentre guardi fisso nella sfera di cristallo. «Fai bene attenzione perché la cosa ti riguarda. O meglio, ti riguarderà».)

«La maggior parte di voi già conosce i dettagli» continua Re Artù, «ma per chi li ha persi di vista» - qui lancia un'occhiata a Re Pellinore, che notoriamente perde di vista quasi tutto - «fornirò un breve profilo dei fatti».
«Come sapete, poco tempo fa il nostro reame è stato attaccato da un Drago di Ottone. Ora quel pericolo non c'è più. Il mostro è stato ammazzato con estrema perizia, ma le conseguenze della venuta del drago si fanno ancora sentire».
«Naturalmente ci sono varie teorie sulle origini dei Draghi di Ottone. Alcuni pensano che derivino da una covata d'uova preistoriche, che si aprono ad in-

tervalli sulle montagne del Galles. Un'altra scuola di pensiero suggerisce che siano volati qui dalla luna. Un'altra ancora afferma che sono nati all'inferno. In realtà, però, nessuno è molto sicuro. Dopo che l'ultimo drago è stato liquidato, ho parlato con il Druido Merlino, che ha fatto una specie di studio su queste cose. Lui è convinto che vengano da una strana regione chiamata Regno Spettrale dei Morti».

(«Sicuro. Senza alcun dubbio» borbotta Merlino.)

«Per quanto ne capisco» continua Re Artù, beatamente all'oscuro del fatto di essere spiato, «questo Regno Spettrale dei Morti non esiste realmente, come la Scozia o l'Irlanda. Il Druido Merlino lo considera una specie di inferno, una dimora degli spiriti tale e quale i Greci . . »

(«No, no! Sapevo che non stava ascoltando! È una dimensione diversa. Un mondo parallelo. Semplicissimo. Niente a che fare con i Greci».)

«Sia quel che sia» dice il Re, «ciò che importa è che l'apparizione del Drago di Ottone prova che deve esserci un Ingresso aperto tra il Regno Spettrale e il nostro reame. Un simile Ingresso è certamente pericolosissimo. Qualsiasi cosa potrebbe attraversarlo. Altri Draghi di Ottone. Folletti. Fantasmi. Creature. Qualsiasi cosa. E anche se non fosse niente del genere, il Druido Merlino mi avverte che c'è un vento . . »

(«Ho detto una radiazione» sibila Merlino.)

«... che soffia costantemente, influenzando gli avvenimenti nella nostra terra. Questo vento fa venire il malumore, fa prosperare il male, mina le basi della Cavalleria, impedisce la crescita dei raccolti, moltiplica gli effetti delle disgrazie, favorisce la propagazione della peste, porta alla proliferazione di parassiti e insetti ..»

(«Specialmente pulci» osserva Merlino grattandosi.)

«... e in generale non reca beneficio alcuno. L'Ingresso è rimasto aperto dall'ultima volta che fu avvistato il Drago di Ottone. Ed è aperto, anche se il Drago di Ottone è stato ucciso. Questo è il nostro problema, signori. La domanda è: cosa facciamo?»
«Lo chiudiamo» replica immediatamente Sir Lancelot.
«Certo» accenna col capo pazientemente Re Artù, «chiudiamo l'Ingresso. Ma come?»
Re Pellinore sorprende tutti levando in alto lo sguardo e dicendo, con fare burbero e saggio: «Abbiamo bisogno di un eroe».
«Un eroe?» chiede Mordred.
«Un eroe» conferma Pellinore. «Qualcuno disposto a rischiare la pellaccia per chiudere l'Ingresso. Che ne è di Pip, quello che per noi fece fuori il Drago e sgominò quel Mago ... Mago ... Vattelapesca?»
«Pip?» domanda il Re.
«Pip?» domanda Sir Percival.
«Pip?» domanda Mordred.
«Pip!» ripete Pellinore definitivamente.

Vai al **21**.

2

«Dove l'avevo messo..» borbotta Merlino, quando hai finito di scegliere il tuo equipaggiamento. Rovista per un po', poi esibisce un bel libriccino rilegato in pelle. «Eccolo! Le tue formule magiche..»

«Ma io ho già le mie» protesti, «la BAI, la BEN, la RIDE, la DAD, la AVIS, la..»

«Sì, sì, lo so» fa Merlino seccato. «Quelli sono i tuoi soliti incantesimi. Ma te ne servono di speciali, per questa avventura; fai attenzione a quel che dico».

A incantesimo donato non si guarda in bocca, così apri il libro e cominci a leggere.

SECONDO LIBRO DEGLI INCANTESIMI

Formula	**Effetto**
Fracassa e Apri Serrature Brevettato (FRASB in breve)	Fa saltare una serratura per paragrafo, facendo 6 o più ai dadi.
Cappello Magico Rimpicciolente (CAMAR in breve)	Fa apparire un cappello magico che, se indossato, farà rimpicciolire Pip fino a sei pollici, permettendogli in questo modo di attraversare spazi minuscoli. Nel paragrafo successivo le dimensioni tornano normali.
Stupefacente Incantesimo del Legume (STIL in breve)	Provoca un'automatica Reazione Amichevole da parte di ogni pianta aggressiva.
Levitazione Immediata di Pip (LIP in breve)	Permette a Pip di levitare, ma solo per tre volte ad avventura. Se usato in interni, porta a far sbattere la testa contro il soffitto con urto violento e spreco di metà dei PUNTI DI VITA.

Potere Obbligante della Spada
(POS in breve)

Consente a Pip di modificare il potere di E.J.. Se applicato, RADDOPPIERÀ il danno causato da E.J., ma DIMEZZERÀ il danno causato nel turno successivo a quello a cui è stato applicato l'incantesimo. L'incantesimo va usato PRIMA di tirare il dado per stabilire il colpo.

«Non è molto diverso dal mio *Primo Libro di Incantesimi*» protesti dopo aver esaminato con attenzione il contenuto.
«No, naturalmente!» ti fa Merlino irritato. «Gli incantesimi sono costosi, cosa credi, e mi esce mica il denaro dalle orecchie. Beh, c'è qualcos'altro?» Per un po' guarda fisso nel vuoto, prima di decidere di no. Improvvisamente si rivolge di nuovo a te: «Non credo che ti sia procurato un paio di stivali decenti, vero?»
Confuso, scuoti la testa.
«Peccato. Quelli che hai indosso hanno bisogno di essere lucidati. Male. Però ne hanno proprio bisogno. Non credo che lo noterà, con tutt'altre cose per la mente».
«Chi dovrebbe notarlo?» chiedi un po' allarmato, avendo ormai esperienza dello strano modo di fare di Merlino.
«Il Re, naturalmente! Dobbiamo incontrarlo subito, prima che le cose sfuggano completamente di mano».

«Incontrare il Re?» esclami. «Ma io non sono vestito in modo adatto per incontrare . . .»
Ma come al solito è troppo tardi. Merlino, che raramente ascolta altri che se stesso, ora non ti ascolta. Infatti, i suoi occhi si sono appannati, e agita le braccia mentre con le labbra biascica qualcosa nell'Antico Alto Gallese dei Druidi, la lingua mistica di tutti i grandi maghi britannici.
Mentre fa così si alza un forte vento, che ti strappa il giustacuore e ti fa girare in tondo fino a che sei così stordito da non poter più resistere o vedere cosa ti succede.

QUALCOSA ti sta succedendo. Prosegui al **9** per scoprire cosa.

3

«Ancora un momento!» strilli agitato. «Ancora un minutino! Non so come arrivare all'Ingresso del Regno Spettrale dei Morti!»
Ma l'asciutta voce di Merlino ti echeggia nella mente. «È FACILE, QUANDO SAI IL TRUCCO. DOVUNQUE TI TROVI, PRENDI LA DIREZIONE *meno piacevole*. POI, QUANDO TI FERMI, PRENDI DI NUOVO LA DIREZIONE *meno piacevole*. E COSÌ AVANTI, SEMPRE PRENDENDO LA DIREZIONE *meno piacevole*. E SICCOME IL REGNO SPETTRALE DEI MORTI È IL LUOGO PIÙ SGRADEVOLE CHE TU POSSA IN ALCUN MODO IMMAGINARE, ALLA FINE SEI DESTINATO A RAGGIUNGERLO. DA QUALSIASI PUNTO TU PARTA».

Ma da dove parti? Non c'è molto da fidarsi di quello che dice Merlino: come ha ammesso poco fa, ogni tanto perde qualche colpo. Lancia due dadi: se ottieni da 2 a 6, vai al **25**. Se fai da 7 a 12, vai al **45**.

4

Il villaggio è così piccolo che cominci a chiederti se tutti quelli che ci abitano sono fuori a giocare. C'è una via principale con ville e case dal tetto di paglia, disposte in modo ameno, qualcosa di simile a un negozio di viveri, un'officina di fabbro, una chiesa e una farmacia-ambulatorio.

Ciò ti dà una scelta abbastanza ampia. Se hai bisogno di ulteriori provviste e hai denaro per pagare, puoi provare al negozio di viveri al **12**. Troverai l'officina del fabbro al **17**. La chiesa (e una preghierina ti potrebbe aiutare, considerato dove stai andando) la trovi al **22**. E la farmacia al **27**. Nessuno di questi posti sembra essere nettamente più spiacevole degli altri.

5

Ti arrampichi sull'albero per sfuggire al gorilla.
Si tratta evidentemente di una pessima decisione: anche i gorilla si arrampicano sugli alberi, e agilmente anche, a dispetto delle loro dimensioni. Questi animali si trovano così bene sugli alberi che addirittura ci costruiscono dei ripari per dormirci.

6 - *Segui il parroco giù nella cripta*

Infatti giungi ad uno di questi ripari: un'enorme costruzione di rami e rametti intrecciati, proprio tutt'altra cosa rispetto ai nidi degli uccelli. In questo riparo, irritato dal rumore che facevi salendo sull'albero, c'è un secondo gorilla: amico, partner, marito o moglie (complicato stabilirlo con i gorilla) del primo gorilla che, tra l'altro, sta salendo sull'albero dietro a te.

Questo è un brutto guaio, Pip. Ci si aspetta che tu cerchi l'Ingresso, non che ti gingilli con un branco di scimmioni. Se ti pare possibile combattere subito i due gorilla, dirigiti al **51**. Se vuoi cercare di ottenere una Reazione Amichevole, provaci. Se ti riesce, vai al **26**. Se ti rimetti alla mercé dei gorilla, vai al **56**.

6

Qui va meglio: il luogo sembra davvero spaventoso. Segui il parroco "Metallico" giù per una rampa di traballanti scalini di legno, mentre polverose ragnatele ti si appiccicano al volto. Aspetti un po' su un pianerottolo di legno malfermo mentre il parroco accende una torcia incatramata, che scintilla e sfavilla e getta fuori una grossa cappa di denso fumo e di esalazioni velenose, però manda pochissima luce. Poi scendi altri scalini di legno, attraversi un polveroso pavimento lastricato di pietra, e dopo ulteriori gradini, stavolta di pietra consunta, entri in un ammuffito, tetro complesso di camere collegate tra loro, dove stanno ammassate disordinatamente casse da morto, sarcofagi, urne, cassettoni, pietre tombali rotte e il solito angioletto di marmo con la testa mozza.

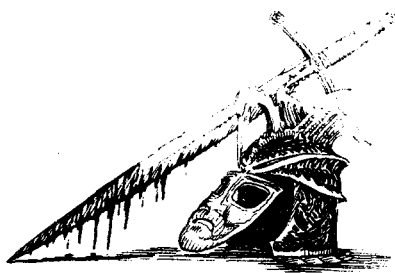
«Ti lascio ai tuoi impegni, giovane studioso» dice il reverendo evidentemente avendo preso molto sul serio ciò che hai detto prima. E se ne va sferragliando; ma prima, per fortuna, ti consegna la torcia. Appena il rumore dei suoi passi si allontana, il posto si fa improvvisamente molto quieto (non potresti aspettarti altro, dal momento che nella cripta ci sono solo morti, ma fa paura lo stesso). Ti guardi attorno.

È un luogo molto promettente: esattamente quello che cerchi per trovare la via per l'Ingresso al Regno Spettrale dei Morti. Ma verso dove procedere da qui? Questo è il problema. Davanti a te, un corridoio scuro porta al **28**. A destra, un passaggio a volte si apre nel **13**. A sinistra c'è un'ampia porta di quercia, nascosta a metà da un mucchio di casse da morto, su cui (sull'entrata, non sulle bare) stanno i resti sbrindellati di una pergamena; questo posto è raggiungibile al **46**.

7

Ottimo, Pip. Non sono molti gli avventurieri che hanno tre Zombi nel loro carniere. Però hai lasciato la Cripta un po' in disordine.

«Lascia che metta in ordine!» brontola inacidita E.J..
«Lui ci avrebbe messi in guardia dagli Zombi».
La stanza in cui hai combattuto è senza uscita, comunque dai un'occhiata tra la polvere e i detriti prima di andartene. Ciò è bene, perché se non lo avessi fatto, non avresti scoperto il rubino. Vale 500 Pezzi d'Oro e può rivelarsi utile per corrompere qualcuno (non si sa mai).

Afferra il rubino, poi torna indietro nel corridoio (**28**), o vai verso la porta di quercia (**46**).

8

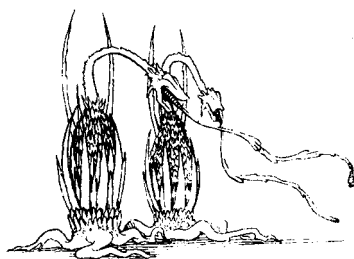
«Ora fa' attenzione, caro il mio serpente» esordisci con tono confidenziale. «Tu ed io siamo entrambi persone ragionevoli; insomma, almeno uno. Tu cosa sei, un rettile? Ciò che voglio dire è che tutti e due siamo ragionevoli. Rispettivamente una persona ragionevole e un rettile ragionevole. E in quanto ragionevoli... attento, pensa a noi come persone; rettili, se credi sia meglio. Noi due siamo rettili ragionevoli, perciò è assolutamente fuor di logica...»

Ora il serpente ti sta strisciando su per le gambe. Sei SICURO di voler discutere? Puoi ancora scappare andando al **20**, o strangolarlo con le mani (recandoti al **30**). Ma se insisti a discutere con lui, dirigiti al **40**.

9

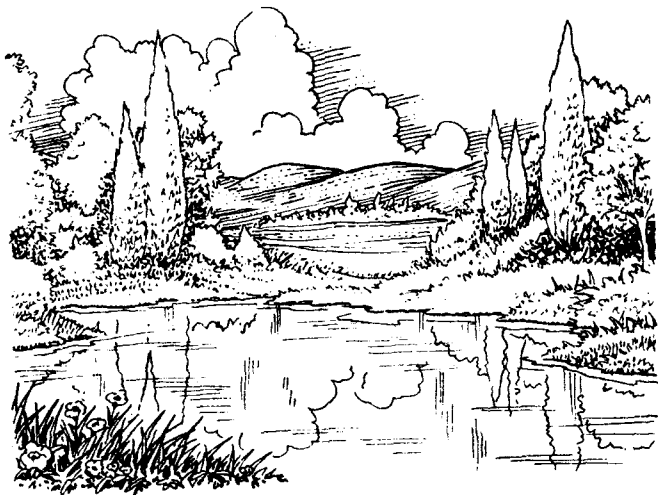
Pian piano cessi di roteare, e appena il vento si placa ti trovi in una camera rotonda piena zeppa di gente. Sei in piedi accanto a Merlino, sopra un tavolo.
Certo! Questa è la sala della Tavola Rotonda e tu, un po' stordito, sei in piedi proprio sopra la Tavola; attorno a te il turbinio di carte sparpagliate si quieta.
«Pip!» esclama Re Pellinore.
«Pip!!!» urlano all'unisono i Cavalieri con eccitazione.
«Pip» dice il Re sorridendo. Poi, ricordandosi delle buone maniere, aggiunge: «Benvenuto, Merlino».
«Maestà!» esclama Merlino in modo cerimonioso, scendendo dal tavolo. «Perdonate l'intrusione: non era esattamente questo il mio scopo. Ma poiché siamo qui, potete vedere che ho con me il giovane Pip equipaggiato e pronto per la prossima missione, appena gli avrò procurato la sua spada».
«E questa missione comporta la chiusura dell'Ingresso al Regno Spettrale dei Morti, vero?» chiede il Re prudentemente.
«Sì» fa Merlino, «sì, certo. Tutto ciò di cui abbiamo bisogno è la vostra benedizione, e cominceremo. Per lo meno Pip. Io ho degli affari urgenti in Scozia: si tratta di un *haggis* (un piatto scozzese magico), voi capirete, di cui non può occuparsi nessun altro; così do-

vrò proprio lasciare le cose a Pip, tanto per cambiare». Scuote con disinvoltura la mano sinistra ed estrae Excalibur Junior dall'aria.
«Bada a quel che fai!» esclama E.J., poi si accorge del Re e ammutolisce imbarazzata.
«Se la mia benedizione è tutto ciò che vi trattiene» dice regalmente Re Artù, «eccola qua e arrivederci».
«Grazie, Maestà» dice Merlino. Poi, rivolto a Pip: «Puoi andare ora, e buona fortuna».
Detto questo prende a far fluttuare entrambe le braccia, così che il vento vorticoso si alza di nuovo, circondandoti e trascinandoti ancora una volta nell'oblio.

O, per essere più precisi, al **3**, che è dove devi andare.

10

La strada serpeggia verso ovest per un paio di miglia fino a che il villaggio scompare alla tua vista, poi si biforca verso nord-ovest e verso sud.
La strada verso sud non sembra molto frequentata; il fondo è pieno di buche e in cattive condizioni. La

strada a nord-ovest appare migliore e, per quanto sia difficile valutare, sembra che porti alle montagne.

Se ti dirigi verso sud, vai al **15**. Se a nord-ovest, al **32**.

11

Ti tuffi a volo d'angelo nelle acque tranquille, levigate, simili a vetro del lago.

Sbadang!

Sbadang? Sei sicuro di non aver fatto *Splaaash* o qualcosa del genere? Certo che no. La cattiva notizia è che la superficie simile a vetro del lago è autentico vetro. Solido vetro da una parte all'altra. Ma ancor più cattiva è la notizia che questo vetro è più duro della tua testa.

Vai al **14**.

12

Accidenti! C'è una nota sulla finestra del negozio di viveri che dice:

CHIUSO. SIAMO AL POGOLFIT.

In ogni caso provi la porta, ma è chiusa a chiave.

Pare che tu sia nei guai con le provviste che hai portato - o non hai portato. Ora le tue altre scelte sono la chiesa (**22**), l'officina del fabbro (**17**) o la farmacia (**27**). In alternativa, puoi lasciar perdere tutto e prendere la strada ad ovest (**10**), esplorare il bosco ad est (**42**), o andare a giocare a pogolfit al **58**.

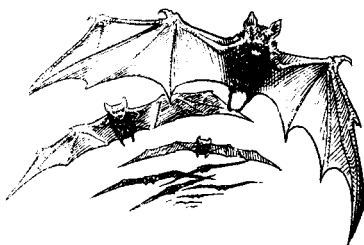
13

Dunque entri nel passaggio a volta, Pip. E subito di nuovo indietro, ma è troppo tardi e lo sai. Infatti ormai ti hanno visto. Chi avrebbe pensato che un parroco ospiti roba simile nella Cripta della sua chiesa? Zombi. Sono in tre, tutti con la pelle a brandelli, pallidi, vestiti di un perizoma, con grandi occhi e (più importante) grandi denti. Quando sei entrato nel passaggio a volta stavano seduti attorno ad una cassa da morto a mangiare pane e formaggio, che non è il cibo preferito degli Zombi. Quale sia il loro cibo preferito non ti interessa molto, ma ora cominci a capirlo dal modo famelico in cui tutti loro ti guardano.

Ci sarà una lotta, senza dubbio. Nessuno nella storia dell'umanità ha mai ottenuto una Reazione Amichevole da uno Zombi, figuriamoci da tre, perciò è inutile provarci. Quindi, forza con Excalibur Junior! («Per-

13 - *Gli Zombi ti guardano famelici*

dinci!» esclama E.J., mentre la estrai dal fodero. «Odio gli Zombi!») - all'attacco!

Ogni Zombi ha 15 PUNTI DI VITA, e i tre, secondo le loro consuetudini, attaccheranno in rigorosa sequenza; comunque in questo caso hai sempre diritto al primo colpo. Se vinci, dirigiti al **7**. Se perdi, gli Zombi porteranno i tuoi resti al **14**.

14

Benvenuto al **14**, che corrisponde all'essere morti. Per fortuna non devi restare defunto troppo a lungo. Ciò che ora devi fare è ricalcolare i tuoi PUNTI DI VITA, esattamente come hai fatto prima (potresti perfino ottenere un punteggio migliore, stavolta). Dopo, ricomincia da capo l'avventura. Non ti ci vorrà molto per ritornare al luogo dove sei morto, poiché puoi tranquillamente ignorare tutti i mostri e le creature malvagie che hai già ucciso. Oppure puoi seguire altre strade: questa è la TUA avventura, così puoi trarre il massimo vantaggio perfino dall'essere morto.
Se sei stato ucciso dentro nel Regno Spettrale dei Morti, hai una opportunità speciale. Non appena hai stabilito ai dadi i tuoi PUNTI DI VITA, puoi andare

direttamente al **65**. Oppure puoi esplorare i paragrafi precedenti, quelli che non hai ancora visitato. (E, chissà, potresti trovare qualcosa di utile da usare nel Regno.)

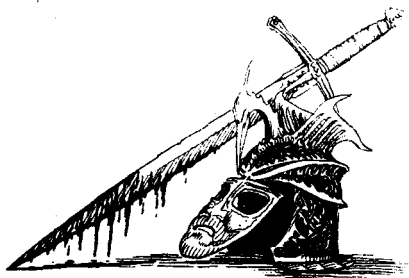
15

Sai la cosa strana di questa strada, Pip? Non si presenta per nulla come una strada di Avalon.
Non si tratta della strada in sé. La strada in sé è deliziosamente brutta (è per questo che l'hai scelta, eh?), però ci sono molte strade brutte nel regno di Artù (inclusa quella che porta a casa tua, a dire il vero). No, si tratta proprio del modo in cui essa si presenta, e con lei il paesaggio tutt'intorno.
Intanto c'è un sacco di polvere. Poi fa incredibilmente caldo. Siamo sicuri che non c'era questo caldo - e quest'aridità - prima? Il Regno Spettrale dei Morti è un luogo caldo? Il problema è che nessuno te ne ha mai parlato: nemmeno Merlino. Ma potrebbe essere molto caldo. E se lo è, forse questa calda strada conduce proprio là.
Senza dubbio è uno strano paesaggio. Più avanzi per questa strada, più strano diventa. Non più i minuscoli campi di grano di Avalon, non più le piccole familiari casette contadine con il loro tetto di paglia sgocciolante di buona, onesta pioggia britannica. Solo quest'arida, polverosa strada di terra battuta e un'ampia savana che si estende fino alla giungla lontana.
Giungla?
Quel vecchio scimunito ti ha spedito per errore proprio fuori dal regno? Questa non è Avalon, Pip ... è

l'Africa!! Quello che volava in alto era un pappagallo! E quello è un branco di elefanti che pascolano vicino alla pozza d'acqua. E . . .

Roaar!

. . . questo è un leone che ti arriva alle spalle!

Be', puoi sempre correre. Getta due dadi per il leone e due per te. Se il leone supera o pareggia il tuo punteggio, allora ti raggiunge al **38**. Se tu ottieni un punteggio più alto, allora scappa al **52**.

16

Questo è il nido dei gorilla. In che strano posto sei stato mandato! Sembra perfino più grande ora che è vuoto, con quei due gorilla là sotto che si sbracciano. Perché mai vogliono che tu stia nel loro nido?

Qui c'è una vecchia trottola con una cordicella. Conosci quel tipo di trottola: bisogna avvolgere la cordicella attorno alla trottola e tirarla con uno strattone per farla girare, poi colpirla di tanto in tanto per mantenerla in movimento.

Prendi in mano la trottola, tenendola in alto così che i gorilla possano vedere quel che fai. Quelli saltano su

e giù e si sbracciano eccitati. Uno persino sorride: il che è uno spettacolo davvero orrendo. A quanto pare vogliono che tu giochi con la trottola.

Stupidi gorilla. Ma lo sono davvero? A te la scelta, Pip. Puoi provare a far girare la trottola: in tal caso vai al **36**. O puoi tuffarti nel lago trasparente come il vetro dalla cima dell'albero, e nuotare fino a riva: in tal caso vai all'**11**.

17

«Qui, barbaruccio» grida il fabbro come ti avvicini alla bottega. «Io speri che tu non vogli aggiustare armatura o fare ferri al cavallo tuo, perché io è moltissimo tardissimo». Come la maggior parte dei fabbri è un omone. Indossa un grembiule di pelle pesante ed è occupato a percuotere gli zoccoli di una placida cavalla da tiro.

«Moltissimo tardissimo ... cioè, molto tardi per cosa, signore?» chiedi educatamente.

«Pogolfit, naturalmente. Tra moltissimo pochissimo c'ho il mio inning. Primo però io deve finire con Betsy». (Nel sentirsi nominare, la cavalla si volta e ti fa un cenno con la testa.)

«No, signore» dici, «non voglio nessuna armatura e non ho un cavallo. Ho solo bisogno di qualche informazione, se le avete».

«Se le ho le avrai, e moltissimo volentierissimo, giovane avventuriero. Purché non prendano moltissimo troppo tempo, perché il mio inning è moltissimo troppo importante per me».

«Desideravo sapere, signore, se per caso potreste indicarmi la via per il Regno Spettrale dei Morti».
Ma non appena queste parole vengono pronunciate dalle tue labbra, con cortesia, la cavalla da tiro Betsy si impenna violentemente con un nitrito spaventato e stramazza sulla schiena come morta, con le quattro zampe in aria, mentre il fabbro diventa pallido, poi verde, poi si stringe forte la gola, gira vorticosamente varie volte e crolla su una catasta lì vicino, immobile.

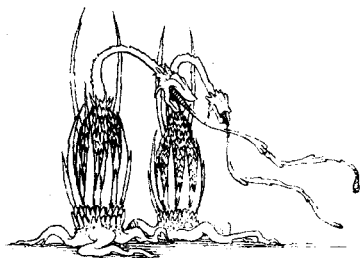
Che pasticcio, Pip. Ah uomo così amabile (e, a dirla tutta, una cavalla così adorabile)! Che peccato. Sono tutti e due come morti al solo sentir nominare il Regno Spettrale dei Morti. Puoi tentare di farli tornare in vita, credo. Ce la fai con un punteggio di 10, 11 o 12 ottenuto con due dadi: in questo caso vai al **29**. Se non ce la fai, forse è meglio strisciare via alla chetichella: puoi prendere la strada ad ovest fuori del villaggio (al **10**), oppure prova ad andare al negozio di viveri (al **12**), o alla chiesa (al **22**), o alla farmacia (al **27**), o verso il bosco ad est (al **42**), oppure sostituisci il fabbro al pogolfit (al **58**).

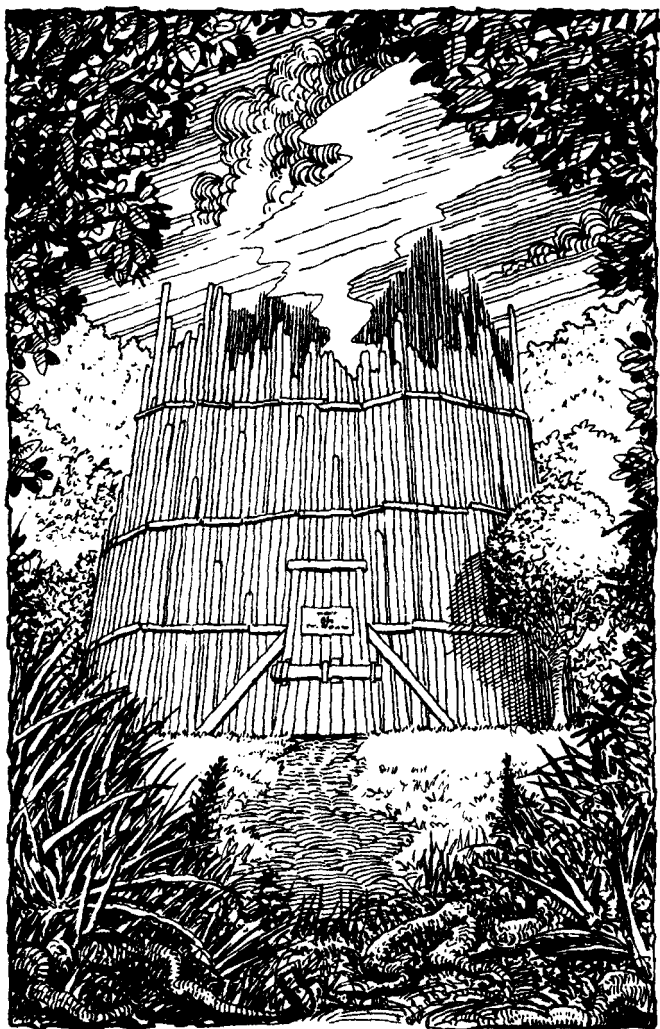
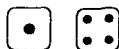
18

«Oh, caro, grazie caro» fa Davydd il farmacista, facendosi vento con la pallida mano mentre lo aiuti a rimettersi in piedi.
«Povero me. Per Giove. Che shock. Sì, sì, davvero. Ti manda al Regn... insomma, a quel posto. Proprio te,

povera anima. È proprio troppo cattivo da parte sua. Oh, cielo. Questo è stato un brutto colpo per me. Sì, sì, davvero».
«Il Regno Spettrale dei Morti è veramente come...»
(Davydd diventa di nuovo pallido come un morto, oscilla ma stavolta non cade, grazie al sostegno della tua mano.)
«Peggio, molto peggio» geme. «Non ho mai visto niente di simile».
«Un attimo» dici. «Volete dire che SIETE veramente STATO nel... nel posto di cui stiamo discutendo?»
«Ma certo. Non lo si direbbe a vedermi ora, ma ero anch'io un avventuriero da giovane. Una delle mie imprese fu di liberare una fanciulla da quel luogo. Terribile esperienza. Finì che fu lei a liberare me. Non ci ritornai, naturalmente. Non sposai nemmeno la fanciulla, a quel punto. La vita non è mica una fiaba, mio giovane amico».
«Così sapete come arrivare all'Ingresso?»
«Oh sì. Almeno lo sapevo. La posizione muta di tanto in tanto, e naturalmente ci sono parecchi Ingressi diversi. Però sì. In complesso la risposta alla tua domanda è sì».
«Ma potreste dirmi come arrivarci, signore?» chiedi educatamente, aggiungendo: «Mi salverebbe da tanti guai».
«E ti caccerebbe in tanti altri» risponde secco il farmacista. «Però è inutile cercare di far entrare nella zucca di un avventuriero cose sensate. Se fossi in te mi dirigerei alla chiesa del villaggio, vedrei se il parroco mi lascia scendere nella cripta e cercherei un po' là sotto». Esita, poi prosegue: «Se vedi una fanciulla, abbastanza attempata, potresti dirle che mi dispiace per

il matrimonio. E cerca di evitare il suo gancio sinistro».

Fantastico! Hai già delle informazioni per raggiungere la meta. Potrai chiudere l'Ingresso ed essere a casa tua in tempo per il tè, di questo passo. Via verso la chiesa, vero? La troverai al **22**.

19

Non meravigliarti se gli uccelli fanno coccodè: sono galline. Il sentiero che avevi preso si snodava sempre più profondamente nella buia, soffocante foresta, poi improvvisamente spuntava in questo luogo: una radura, al cui centro c'è un'enorme, alta palizzata di legno con un ingresso sicuramente chiuso, da dietro al quale proviene senz'ombra di dubbio il rumore di un gran numero di galline.
È una specie di allevamento di polli?
A te piacciono i polli, naturalmente, dal momento che avevi il compito di badare ai polli nella fattoria dei tuoi genitori adottivi.

19 - *Nella radura c'è un'enorme palizzata*

Ma perché l'alta palizzata? E che cos'è quell'avviso sull'ingresso che dice:

AREA SPERIMENTALE: NON ENTRARE

C'è un marchio sull'avviso.

Se (e solo se) ti sei già avventurato nel primo libro di "Alla corte di Re Artù", *Il Castello di Tenebra*, puoi andare al **23** per avere informazioni sul marchio. Altrimenti puoi entrare dalla staccionata, che è chiusa, ma non a chiave, andando al **33**. O entrare nella foresta (al **39**). O puoi tornare indietro al villaggio (al **4**) e lì fare un'altra scelta.

20

Cominciamo bene! Prima che quel disgustoso serpente si metta a sibilare, te la svigni giù per la strada come una lepre; o forse come un cane da caccia di Re Pellinore.

«Ferma!» ruggisce il serpente. «Dove credi di andare?»

I serpenti ruggiscono? Questo decisamente lo ha fatto, il che è sufficiente a fermare chiunque. Specie dal momento che ha parlato in inglese (con accento gallese, certo, ma non puoi pretendere che un serpente sia perfettamente civilizzato: già ruggisce e parla). Ti fermi? Se sì, vai al **50**. Continui a correre come una lepre o un cane da caccia? Allora vai al **60**.

PREPARATIVI PER LA MISSIONE

21

«Vedi» fa Merlino allontanandosi dalla sfera di cristallo, che guizza un po', poi sbiadisce. «Sapevo che ti avrebbero convinto, alla fine. Ora dobbiamo prepararti.

Se hai già preso parte ad una avventura della serie "Alla corte di Re Artù", puoi tranquillamente recarti al **41**. Sai già tutto riguardo a PUNTI DI VITA, combattimenti, armi, armature e incantesimi (se te ne sei dimenticato, puoi sempre rinfrescarti la memoria con le regole in fondo al libro).
Ricordati che se hai con te denaro, tesori o armi magiche dalle precedenti avventure, puoi portarle con te anche in questa. Ma se è la tua prima missione, presta attenzione a questo promemoria:

Punti di Vita
Per calcolare i tuoi PUNTI DI VITA tira due dadi e moltiplica il risultato per 4. Se pensi di aver ottenuto un punteggio troppo basso, tenta di nuovo. Puoi ripetere quest'operazione tre volte, e scegliere il risultato migliore. Non di più.
I PUNTI DI VITA sono importanti in un combattimento: se si riducono a 5, sei eliminato, sconfitto; a 0, sei morto. La stessa cosa vale per i nemici, naturalmente.

Combattimento
Per colpire un nemico con il pugno (o per scoprire che cosa succede quando lui colpisce te), tira due dadi:

da 6 in su hai fatto centro (tutti i punti superiori a 6 valgono come punti di danno e vanno sottratti ai PUNTI DI VITA dell'altro).
Prima dello scontro si deve stabilire chi attacca per primo. Per farlo tira due dadi per l'avversario e due per te. Chi ottiene il punteggio più alto ha diritto al primo turno. Se capita un punteggio pari, continua l'operazione finché non si stabilisca il turno. L'unica eccezione a questa regola è quando entra in gioco il Fattore Sorpresa (questo ti sarà detto nel corso dell'avventura).
Se usi armi (e lo farai il più delle volte), le regole cambiano un poco. La tua fida spada parlante EXCALIBUR JUNIOR (E.J. in breve) è magica, e le basta fare un punteggio superiore a 4 per colpire con successo (inoltre, ogni volta che va a bersaglio procura 5 punti di danno in più: questo danno è di gran lunga superiore ad ogni altro possibile ai dadi).

Armatura e Armi
Portare un'armatura diminuisce i punti di danno. Merlino ha dato a Pip una giubba di pelle di drago: se ce l'ha ancora, diminuisce di 4 i punti di danno subiti.
Troverai una lista di armi e armature nell'Appendice V in fondo al libro. Tale lista è utile per calcolare che danno ti potrebbe infliggere un nemico.

Magie ed Incantesimi
Talvolta le armi non sono sufficienti per sostenere uno scontro particolarmente violento. Merlino ha dato a Pip alcune formule che si rinnovano automaticamente all'inizio di ogni nuova avventura. Si tratta delle magie consuete (o standard):

1. *Lampi Fulminanti:* ne hai 10 a disposizione. Devi semplicemente puntare l'indice verso il nemico e gridare: «Lampo Fulminante numero uno!» (oppure: «numero due», eccetera, a seconda delle circostanze). Infliggono 10 punti di danno ciascuno, non sbagliano mai il bersaglio, non c'è bisogno di tirare i dadi, ma li puoi utilizzare solo una volta. Sicché, quando li avrai usati tutti e dieci, non ne avrai più a disposizione fino all'avventura successiva.

2. *Palle di Fuoco:* ne hai 2 a disposizione. Ciascuna procura 75 punti di danno. Il problema con le Palle di Fuoco è che devi fare almeno 6 ai dadi quando vuoi usarne una, altrimenti la sprechi, facendola scoppiettare innocuamente.
   Conosci già le formule magiche del *PRIMO LIBRO DEGLI INCANTESIMI.* Nel caso tu le abbia dimenticate, vedi l'Appendice I.
   Probabilmente Merlino ti farà avere qualche magia extra per questa avventura, che sembra essere piuttosto difficile. Ma questo lo avevi già capito.

Reazione Amichevole

Il combattimento è importante, ma ci sono delle situazioni in cui è più sensato evitarlo. Lo puoi fare usando la Reazione Amichevole: tira un dado per il tuo avversario, una sola volta, e tre per te. Se il tuo risultato complessivo è inferiore a quello dell'avversario, allora hai ottenuto la Reazione Amichevole e puoi continuare senza dover combattere. Come hai ben capito, è molto difficile ottenere una Reazione Amichevole.

Corruzione

Un altro modo per evitare il combattimento è la corruzione. Funziona solo nei paragrafi contrassegnati da *, dove * sta per il numero di Pezzi d'Oro che il tuo nemico potrebbe accettare: * vuol dire 100 Pezzi d'Oro, ** 500 Pezzi d'Oro, *** 1.000 e **** 10.000 (non devono necessariamente essere pezzi d'oro; se hai con te diamanti e/o oggetti di valore uguale o superiore andrà bene lo stesso. Potrai valutare il costo in Pezzi d'Oro di ciascuna gemma tirando due dadi e moltiplicando il risultato per 10).

Gli oggetti magici rappresentano un caso più complesso. Generalmente ogni oggetto magico dovrebbe essere valutato tirando i due dadi e moltiplicando il risultato per 100. Ma se l'oggetto è un'arma magica, o qualsiasi altra cosa magica che possa essere usata in combattimento, allora il risultato dovrebbe essere moltiplicato per 1.000. Oggetti magici assolutamente personali (come E.J.) hanno un valore incalcolabile (Merlino sostiene che la Spada vale più di 2.500.000 Pezzi d'Oro) e non possono mai essere venduti, anche se tu avessi assoluto bisogno di denaro. Quando vuoi cercare di corrompere qualcuno, tira due dadi. Se fai da 1 a 7, il tentativo di corruzione verrà rifiutato; se fai da 8 a 12 sarà accettato e potrai proseguire come se tu avessi vinto il combattimento. Che la corruzione sia accettata o meno, perderai comunque i soldi.

Risanamento

È impossibile evitare tutti i combattimenti, naturalmente, e perciò può accadere che in qualche momento di questa avventura tu perda alcuni PUNTI DI VITA.

Fortunatamente ci sono dei modi per riottenerli. Il corredo standard per ogni avventura contiene tre bottiglie di Pozione Risanante, ciascuna delle quali di 6 dosi (18 dosi in tutto).
Ogni volta che prendi una dose di Pozione Risanante (che, tra l'altro, ha un sapore da far vomitare) devi tirare due dadi per scoprire quanti PUNTI DI VITA hai recuperato.
I Balsami agiscono praticamente allo stesso modo. Merlino è alquanto taccagno, perciò il tuo corredo ne contiene soltanto per cinque applicazioni. In questo caso non serve tirare i dadi: ogni applicazione ti restituisce 3 PUNTI DI VITA.

Dormire
Se hai esaurito Balsami e Pozioni, oppure vuoi risparmiarli per più tardi, puoi sempre arrischiare una Dormita per recuperare PUNTI DI VITA. Puoi Dormire ogni volta lo desideri, eccetto che in combattimento. Tutto quel che devi fare è tirare un dado: se fai 5 o 6, allora tira ancora due dadi; il totale corrisponderà ai PUNTI DI VITA recuperati. Se fai meno di 5, allora dovrai andare all'Appendice VI, *IL MONDO DEI SOGNI*, in fondo al libro. Questo è quel che rende il Dormire un affare rischioso: spesso nel *MONDO DEI SOGNI*, puoi *perdere* ancora più PUNTI DI VITA, e talvolta puoi persino morire.

Esperienza
Qualsiasi metodo tu usi per recuperare i PUNTI DI VITA, non puoi mai averne più di quanti possedevi all'inizio. Però puoi aggiungerne alcuni ai tuoi PUNTI

DI VITA complessivi (piuttosto lentamente, a dire il vero): con l'ESPERIENZA. Guadagni UN Punto di Esperienza per ogni combattimento a cui sopravvivi o per ogni enigma che risolvi (ricordati di prenderne nota). Quando hai raccolto 20 Punti di Esperienza, puoi tradurli in UN Punto di Vita Permanente. Un Punto di Vita Permanente viene così ad aggiungersi ai tuoi PUNTI DI VITA complessivi; e potrai portare con te fino a 10 Punti di Vita Permanenti nella tua prossima avventura.

Denaro

Dal momento che è utile avere con sé un po' di Pezzi d'Oro, puoi cominciare col tirare due dadi e moltiplicare il risultato per 10. Così potrai sapere quanto denaro hai all'inizio di questa avventura.

Ora vai al **41**.

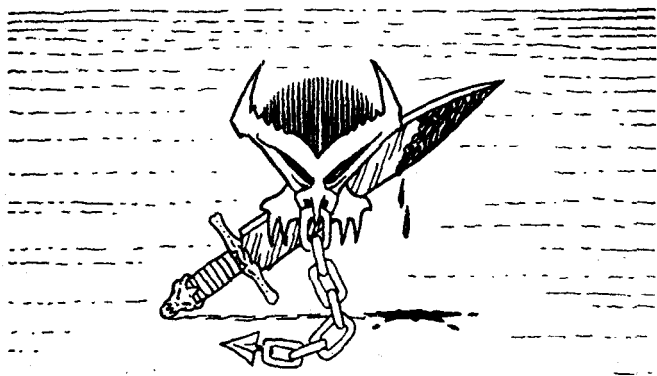
22

È una bella chiesetta. Piccola, ma incantevole, cinta da un grazioso camposanto (alcuni cimiteri possono essere graziosissimi se non hai da viverci dentro). C'è uno stretto, sinuoso sentiero proprio davanti all'entrata principale - che è sempre aperta, come devono esserlo le porte delle chiese nell'età della Cavalleria, perché non si sa mai quando c'è bisogno di evitare qualche Cavaliere Cortese improvvisamente impazzito che ti vuole ridurre in poltiglia.

Percorri lo stretto, sinuoso sentiero aspirando la fragranza del caprifoglio e dell'aquilegia, e chiedendoti

perché stai andando in un luogo così gradevole mentre Merlino ti ha detto esplicitamente di andare sempre nella direzione spiacevole.
Sentendoti un poco colpevole, esiti proprio all'entrata della chiesa. Ma non per molto, poiché ne esce una mano enorme e ti trascina dentro di peso.
Ti trovi di fronte a un solido individuo con addosso sciabola, cotta di maglia, elmetto, gambali di metallo, stivaloni corazzati con un puntale acuminato e un collare da cane. Nella mano sinistra regge una mazza chiodata. Con la destra tiene te. A quanto pare hai incontrato il parroco della chiesa; un po' sportivo, diremo.
«Sei venuto per il rito?» chiede il parroco con un timbro di voce che sembra venir su dagli stivaloni e rimbombare attraverso le colline lontane.
«No, non esattamente . . .» cominci.
«Per fare un'offerta, allora?»
«Be', veramente . . .»
«Per seppellire i tuoi morti? Per sposarti? Per rubare del piombo dal tetto? Per visitare la cripta?»
«Non . . .» ma poi ti arresti, mentre un pensiero ti illumina. La cripta ha l'aria di essere un luogo abbastanza sgradevole; e poiché ti sentivi un po' in colpa, puoi cominciare a muoverti in una direzione spiacevole. Ti schiarisci la gola. «La cripta» dici. «Ecco, reverendo, sono venuto per visitare la cripta».
«Perché?» chiede il parroco.
«Perché sono interessato da sempre ai monumenti antichi e ai soggetti storici che riguardano il nostro regno, nei suoi attuali insediamenti e in quelli dell'occupazione romana che li precedette» menti con scioltezza.

«Vieni» fa il parroco, uomo di poche parole, mentre si muove e sferraglia giù per la navata laterale.

Seguilo con baldanza. Sta dirigendosi verso la cripta al **6**.

23

Questo marchio ti pare familiare. Lo scruti da vicino, cercando di ricordare. Poi ci arrivi: è lo stemma di famiglia del perfido Mago Ansalom! L'hai notato all'ingresso del suo castello tenebroso nella tua prima avventura "Alla corte di Re Artù".
Ma il Mago Ansalom è morto e stecchito, non è vero? Con l'aiuto di un eroe che non è altri che te stesso. E allora, che ci fa il suo marchio qui in un allevamento di polli? Forse ha avviato questo allevamento mentre era ancora vivo, nascondendolo nella foresta per qualche fine malvagio: e ora che è morto nessuno sa dove si trova, ed è stato appunto abbandonato.

24 - *C'è «qualcosa» davanti all'Ingresso!*

Riesci a ricordare qualcosa circa i polli nel Castello di Tenebra, Pip?

Hai ancora una scelta. Puoi entrare dalla staccionata al **33**. O provare ad addentrarti in questa foresta (al **39**). O manda tutto al diavolo e torna al villaggio (al **4**) per giocare a pogolfit (al **58**) o per qualsiasi altra alternativa valida.

24

Sei in una brughiera desolata, avvolta dalla nebbia, spazzata dal vento, gelida, sterile, molle sotto i piedi, lugubre, abbandonata, buia, opprimente, minacciosa, puzzolente ed emanante un senso d'orrore, terrore e di antica malvagità che pervade ogni cosa.
Questo è di gran lunga il luogo meno piacevole in cui tu abbia mai avuto la sfortuna di avventurarti. Il che probabilmente significa... Sì! Eccolo! Verso Nord! L'hai trovato, Pip! Dalla nebbia turbinosa si profilano due massicce colonne di granito, e tra di esse uno smisurato portale d'ottone (aperto!) che conduce in un caos di bruma multicolore che si contorce, che geme.
Questo è esattamente l'Ingresso al Regno Spettrale dei Morti, il luogo che stavi cercando. Qui è la fine della tua missione e la via ad una gloria ancora più grande. È il più grosso colpo di fortuna che ti potesse capitare: tutto quello che hai da fare è una corsetta per chiudere l'Ingresso. Nulla ti separa dal trionfo.
Fatta eccezione per la Cosa che si trova all'Ingresso.

Potresti sempre tornartene a casa, ora, ma sembra un po' insensato. O potresti ignorare la Cosa e gi-

ronzolare con aria indifferente fino all'Ingresso e chiuderlo (se fai così, vai al **47**). O potresti aggredire la Cosa, prima di tentare di chiudere l'Ingresso (in tal caso, vai al **57**). O potresti fare un salto al **63** e chiedere a E.J. cosa ne pensa.

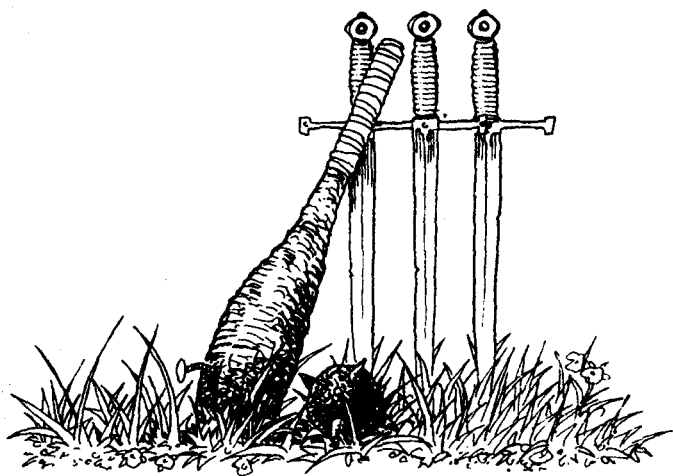
25

Che modo piacevole di incominciare un'avventura! Che modo STRAORDINARIAMENTE piacevole! Merlino ti ha mandato - forse per caso - al verde villaggio di ... di ... beh, un villaggio da qualche parte. Impossibile dire esattamente dove, perché non sei mai stato da queste parti prima d'ora e non ci sono indicazioni.

Sei all'ombra di un grande castagno, mentre di fronte a te, sull'erba, si sta svolgendo un gioco.

È proprio un gioco singolare: vi prende parte un gruppo di giovanotti alquanto gagliardi, seguiti con lo sguardo da uno stuolo di esili fanciulle. Ad una estremità del campo qualcuno ha conficcato nel terreno tre spade, una vicina all'altra. Esattamente di fronte alle tre spade sta uno dei giocatori, un giovane dai capelli rossi con addosso una giubba imbottita di cuoio, un elmetto di metallo e in mano una grande clava con un chiodo di ferro.

Anche all'altra estremità del campo c'è un giocatore: cavalca un pony e regge una massiccia mazzuola di legno.

In mezzo a loro, sul terreno, c'è una di quelle palle di ferro chiodate che di solito si vedono legate a una mazza, nei tornei dei Cavalieri. Tra la palla e le spade

c'è una rete. Gli altri giocatori sono sparpagliati sul campo senza far niente di particolare.
Mentre osservi, il cavaliere incita il pony al galoppo, dirigendosi dritto verso il giocatore che sta di fronte alle tre spade. Come raggiunge la palla di ferro chiodata, le assesta una botta possente con la mazzuola; nel far ciò cade da cavallo.
«Attenzione davanti!» urla uno dei giocatori sparsi nel campo.
La palla di ferro si alza verso l'alto, non più di mezzo metro sul terreno, squarcia di netto la rete e fila dritta verso il giocatore che sta presso le spade, il quale avanza d'un passo per fronteggiarla, agitando la clava. Ovviamente cerca di colpire la palla, invece è questa a colpire lui, schiantandosi direttamente sul suo elmetto metallico con uno strepito che echeggia attraverso il campo.

Il giocatore con la clava stramazza al suolo, privo di conoscenza. Quello con la mazzuola (che è caduto dal pony, ricordi) vien portato via con una gamba che ha tutta l'aria di essere rotta.
«Hozzat?» urla un giocatore dal campo.
Un uomo anziano, che porta vari cappelli uno sopra l'altro, emerge dal lato del campo e lo attraversa con passo lento per esaminare le tre spade, una delle quali è stata leggermente spostata di traverso dal giocatore con la clava.
«Fuori» grida il vecchio. Le esili fanciulle applaudono con grazia. Che gioco insolito.
«Un punto» grida ancora. Poi aggiunge: «Palla nuova, prego».
Ma per quanto interessante possa essere tutto questo, tu hai una missione da compiere. Che cosa ti diceva Merlino? La direzione meno piacevole. Ti guardi attorno.
A nord (a valutare dalla posizione del sole) ci sono le casette con il tetto di paglia del villaggio, un placido scenario campestre con i caprifogli che si arrampicano sui muri e le rose nei giardini. Ad ovest una strada che serpeggia tra prati tranquilli verso una ridente vallata chiusa da due pittoresche colline. Ad est un boschetto risonante di cinguettii d'uccellini.
Niente di spiacevole, qui, da nessuna parte.
Claaaaang! Crash! Clunk!
«Hozzat?»
«Fuori!»
Qualcun altro è finito a mordere la polvere.
Una delle esili fanciulle ti si avvicina: «Giochi a pogolfit?» chiede senza preliminari, presumibilmente riferendosi al singolare gioco. Poi, senza attendere rispo-

sta, aggiunge: «Loro sono a corto di battitori, e poiché hai l'aria di essere un tipo atletico pensavo che forse ti piacerebbe prender parte . . »

Che situazione strampalata. Tre diverse direzioni, ciascuna delle quali pare ugualmente piacevole, e un invito a partecipare a uno stupido gioco di paese. E mentre cerchi di deciderti, l'Ingresso del Regno Spettrale dei Morti rimane aperto, disseminando male e corruzione per Avalon come una pestilenza strisciante. Meglio prendere una decisione in fretta. Se vai a nord, al villaggio, dirigiti al **4**. Se prendi la strada in direzione ovest, vai al **10**. Se il bosco ad est ti pare la scelta migliore, prova al **42**. E, se devi proprio perdere tempo giocando a pogolfit, vai al **58**.

26

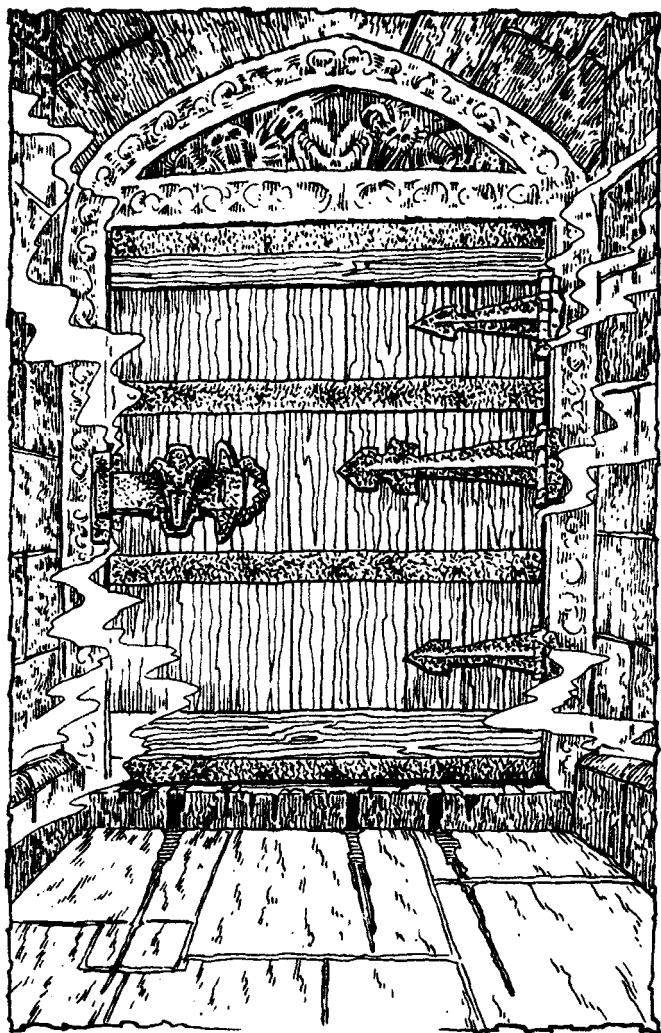
Qualsiasi cosa indichino i dadi, quella grossa e goffa bestia che si muove pesantemente verso di te non pare molto amichevole. Hai pochi secondi prima che ti raggiunga, pochi secondi per prendere una decisione di vita o di morte.

Se non hai fiducia nella Reazione Amichevole e decidi di combattere contro il gorilla in ogni caso, vai al **51**.
Se decidi di rimanere amichevole, come hai sempre fatto finora, vai al **56**.

27

Che strano luogo! La porta del negozio è in fondo a una scala di otto gradini di pietra, e poi ci sono ancora sei gradini (stavolta di legno) che portano all'interno. Fa' attenzione a non sbattere contro il coccodrillo impagliato che pende dal soffitto.
Scendi i gradini scricchiolanti. Appena i tuoi occhi si abituano all'oscurità (e il naso a un olezzo quasi insopportabile di erbe essiccate), vedi il farmacista in persona, un ometto rugoso con uno zucchetto sul capo, che sta su uno sgabello dietro il banco a masticare rumorosamente, baloccandosi con un barattolo vistosamente etichettato 'Ceneri di Mammà'. Ti scruta con occhi da miope attraverso gli occhiali cerchiati d'acciaio.
«Chi sei? Devi dirmi il tuo nome, altrimenti non saprò chi sei» indaga con appena un'ombra di accento gallese.
«Pip, signore» rispondi, un po' colto di sorpresa sia dal suo atteggiamento sia dall'ambiente nel suo complesso. Inoltre, in lui c'è qualcosa di vagamente familiare, anche se sei sicuro di non averlo mai visto prima d'ora.
«Pip? Pip? Un nome originale. Sì, sì, davvero. Ora stai calmo. Non essere inquieto. E dimmi cosa vuoi».

Stai calmo? Non essere inquieto? Merlino diceva continuamente così. Potrebbe essere Merlino trasformato in un farmacista?
«Merlino? È lei, signore?» domandi corrucciato.
«Davydd!» urla brusco il farmacista. «Davydd ap Gwilliam, bada a come parli e a come ti comporti. Assomiglio a Merlino?»
«No, ma senza dubbio avete un accento simile al suo».
«Questo è perché quella giovane canaglia è mio fratello» spiega il farmacista Davydd. «Ti ha mandato a trovarmi?»
«No, non precisamente» rispondi. «Mi ha mandato in questa regione, ma non ha mai accennato al fatto di avere un fratello che vive qui».
«Non c'è da stupirsi. È sempre stato un ragazzo smemorato. Abituato ad andarsene in giro senza pantaloni - non te l'ha mai detto questo? E si perdeva. Naturalmente ora non indossa pantaloni, poiché ha intrapreso questa attività magica invece di imparare un mestiere onesto. Adesso è tutto lunghe vesti e cappelli a punta. Sì, sì, davvero. Credo che tu sia uno dei suoi avventurieri, non è così? Uno di quelli che sbrigano tutti i lavori ingrati mentre a lui va il merito, eh?»
«Be', sì . . .» replichi incerto, anche se non la pensavi realmente in quel modo. «Effettivamente» dici, «mi ha mandato a cercare il Regno Spettrale dei Morti».
Ma non appena queste parole sono affiorate sulle tue labbra, il farmacista Davydd diventa pallido, poi verde e sparisce bruscamente cadendo giù dallo sgabello dietro al banco come morto.

Che brutto guaio: come morto al solo sentir nominare il Regno Spettrale dei Morti! Puoi cercare di

28 - *La porta potrebbe resistere anche a un dinosauro*

rianimarlo, naturalmente. Con un punteggio di 10, 11 o 12 ai dadi ce la faresti, e ciò ti porterebbe al **18**. Se non ce la fai, forse è meglio strisciare via alla chetichella: in tal caso puoi prendere la strada ad ovest fuori del villaggio (al **10**), oppure provare al negozio di viveri (al **12**), o in chiesa (al **22**), o all'officina del fabbro (al **17**); oppure muoviti verso il bosco ad est (al **42**), o perfino tenta una partita a pogolfit (al **58**).

28

Questo corridoio va avanti all'infinito! Buio, puzzolente, dritto e inesorabile come la morte (be', forse non proprio come la morte: sarebbe una metafora infelice). Lo segui con un crescente senso di terrore, notando che il pavimento sembra salire leggermente come vai avanti.

Alla fine raggiungi una porta sbarrata. Esiti un attimo perché la porta è pesante, rinforzata da lamine di ferro e ovviamente capace di resistere all'assalto furioso di un dinosauro; figuriamoci agli sforzi di un solo avventuriero! Ma poi ti viene in mente che è stata chiusa dall'interno, così tutto quello che hai da fare è tirare indietro il catenaccio.

Naturalmente è quello che fai, poiché non sei mai stato capace di prendere una decisione "saggia", come quella di andarsene a casa a dormire.

La pesante porta si spalanca lentamente...

Vai al **24**.

29

«Guarda cosa fatto a questa povera cavalla!» geme il fabbro indicando la povera bestia, che non si è ancora ripresa.

«Mi dispiace» dici confuso. «Volevo solo sapere la strada per il Regn . . .»

«Non dirlo!» strilla il fabbro. «Qui non nominare mai quel posto! Era luogo che renduto nostro farmacista debole di cervello. Vattene! Fatti una partita di pogolfit, così va via dalla mente».

Prende a colpire l'incudine con il pugno, pieno di rabbia e frustrazione, incrinando la superficie di metallo in un modo molto preoccupante.

Meglio andarsene da qui prima di fare altri danni. Puoi accettare il suo consiglio e tentare il pogolfit dirigendoti verso il **58**.

Oppure puoi prendere la strada ad ovest fuori del villaggio (al **10**), o provare al negozio di viveri (al **12**), o alla chiesa (al **22**), o alla farmacia (al **27**), o vai verso il bosco ad est (al **42**).

30

Ti getti sul serpente con uno slancio folle, afferrandolo alla gola e stringendo con tutte le tue forze.

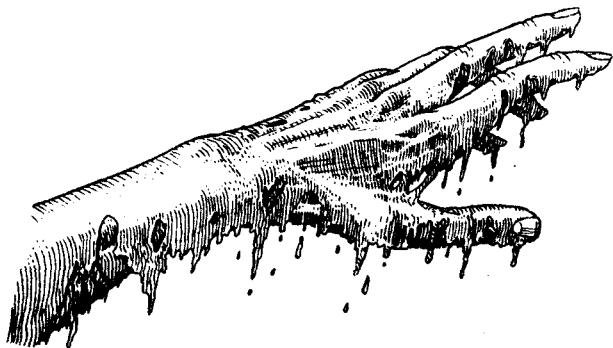
«Aaahrrrgh!» ansima il serpente. Poi, con tua enorme sorpresa, aggiunge: «Abbi la cortesia di smettere immediatamente!»

Nello shock del momento allenti la presa: «Tu parli!»

«Naturalmente. La maggior parte della gente ti dirà che non faccio mai nient'altro. Benché in questo mo-

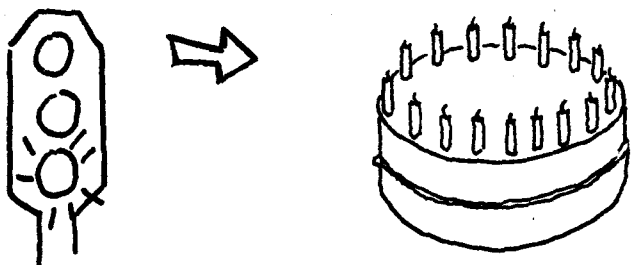
mento lo trovi piuttosto difficile: mi hai quasi schiacciato la laringe con i tuoi movimenti impetuosi». Quindi il serpente scivola via, a distanza di sicurezza, e tossisce.
Nella tua mente si insinua un terribile sospetto. «Tu sei . . .» deglutisci. «Sei Merlino, vero?»
«Merlino? Sì, naturale che sono Merlino. Chi pensavi che fossi?»
«Pensavo che tu fossi una vipera» ammetti onestamente, guardando obliquamente il rettile. Senza dubbio *sembra* un serpente. Almeno è più simile a un serpente che a un mago.
«Cosa? Oh, sì. Giusto. Capisco. Qualsiasi idiota potrebbe fare questo errore, credo. Stai alla larga perché dovrò trasformarmi». Con ciò la sagoma del serpente prende a luccicare, ingrossandosi ed assumendo una forma nettamente diversa da quella di un rettile. Per un attimo la cosa è sospesa davanti a te, simile in tutto e per tutto ad un gigantesco struzzo con indosso calzoni alla zuava e poi simile ad un cacciatore di cervi; quindi la trasformazione magica si conclude e ti trovi davanti un vecchio dalla barba bianca e scintillanti occhi azzurri. Indossa lunghe vesti bianche ed un cappello a punta, su cui è stata ricamata una considerevole varietà di simboli mistici. Il vecchio agita una mano ossuta verso di te: «Allora, così va meglio?»
«Sì, grazie, signore» rispondi educatamente (anche se questa è la tua prima avventura, dovresti sapere che Pip conosce Merlino da lungo tempo, e ha imparato che è controproducente lasciare che il vecchio si arrabbi troppo).
«Bene» fa Merlino. «Ora non parleremo più di questo piccolo incidente. Devi solo venire con me».

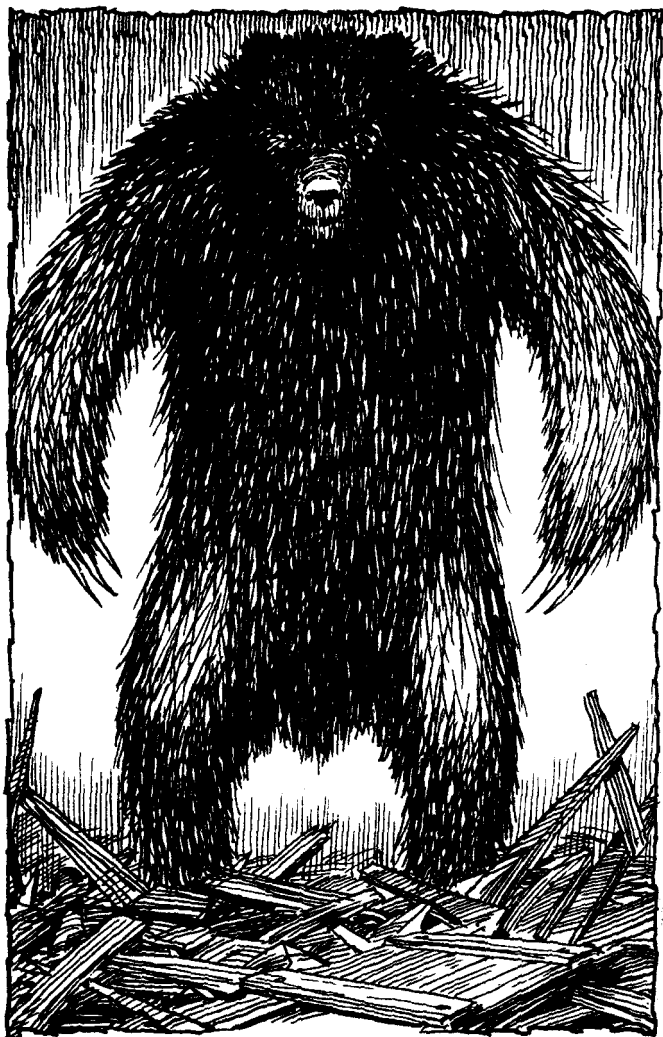
«Dove andiamo, signore?»
«Al **55**» ti dice Merlino.

Non c'è da discutere. Vai al **55**.

31

I due gorilla ti guardano incuriositi. Ti batti il petto: «Io» dici. Cadi sulle ginocchia, assumendo una posa supplicante: «Voglio». Disegni con un dito la circonferenza dell'isoletta, scrutando da vicino il terreno, per poi urlare di gioia raccogliendo un oggetto immaginario: «Trovare». Compi un ampio gesto con le braccia, come per aprire un enorme portale: «L'Ingresso». Fai una faccia spiritata, poi cadi bocconi: «Del Regno Spettrale dei Morti» concludi.
Un gorilla guarda l'altro e si dà un colpetto sulla fronte con un dito, come se cercasse di raccapezzarsi.

Poi però si piega in avanti e disegna qualcosa sulla sabbia.

Guarda il disegno e vedi se puoi comprendere dove andare da qui.

32

Eccoci a nord-ovest: procedere è gravoso, dal momento che la strada si riduce ad un sentiero, e questo si arrampica su per le montagne; pur forte e nel fiore della giovinezza come sei, ti ritrovi completamente senza fiato e devi fermarti spesso per riposare. È difficile stabilire se la direzione in cui procedi è più spiacevole di quella da cui provieni.
Tuttavia perseveri, finché quasi in cima non raggiungi una baracca abbandonata.
Una baracca abbandonata? Chi, che sia a posto col cervello, vivrebbe quassù in cima ad una montagna? (Nessuno. Forse per questo è abbandonata.) E poiché non sai rinunciare a risolvere un enigma, entri. Dentro è tutto un caos: come se uno dei turbini di Merlino l'avessero colpita. Oppure la vera causa di un tale

32 - *L'orso non ha un'aria amichevole*

caos potrebbe essere l'orso che si sta muovendo a passi pesanti verso di te, le braccia tese per un amorevole abbraccio.

Se pensi che sia un orso ballerino che ti invita ad un giro di valzer, potresti pentirti amaramente. Questo è un orso bruno estremamente selvaggio, del tipo usato per tenere a freno il popolo dei draghi nel regno di Avalon. Una bestia terribilmente pericolosa con 50 PUNTI DI VITA, che infligge + 2 di danno con le sue unghione e ti abbranca ogni tre scontri procurando + 4 di danno. Hai appena il tempo di tirar fuori E.J. e i dadi prima che si butti su di te: squarciando, mordendo, stritolando e così via. Stabilisci gli esiti del combattimento. Se vince l'orso, vai al **14**. Se vinci tu, puoi anche perquisire la baracca recandoti al **43**.

33

Mossa stupida.
Il recinto è pieno di polli selvaggi! Questo è l'allevamento sperimentale del malvagio Mago Ansalom, ora morto da tempo, grazie al cielo, ma sopravvissuto attraverso molti dei suoi mostri, che sono in gran parte indistruttibili finché non si imbattono in un eroe del tuo calibro.
I polli selvaggi sono i peggiori di tutti, naturalmente. Attaccano beccando via dall'avversario solo 1 PUNTO DI VITA, ma sono sempre così numerosi che devi essere estremamente FORTUNATO per sfuggire alla morte.

Ora getta i due dadi per scoprire quanto sei FORTUNATO. Se fai 12 puoi tornare indietro al **19** e tentare qualche altra scelta. Altrimenti i polli ti beccano a morte: vai al **14**.

34

Sei in un tunnel, e soffri di un atroce mal di testa e di amnesia. Ma mentre barcolli in avanti, la memoria ti ritorna gradatamente. A quanto pare, quando il tronco ti ha colpito ti ha spinto nel terreno fino in una specie di caverna sotterranea, da cui hai vagato confusamente in un labirinto di tunnel. Non hai la più pallida idea di dove sei, né di dove stai andando: men che meno di come uscire.
Ma c'è una luce più avanti, anche se è lontana e fioca, così ti dirigi da quella parte, dal momento che non c'è altro da fare.

E così facendo, alla fine spunti al **24**.

35

«Cosa pensi di fare?» ruggisce il leone mentre ti scagli su di lui, roteando E.J. sopra il capo.
Sorpreso arresti il tuo attacco.
«E soprattutto, dove pensi di andare?» chiede il leone, che ora si sta trasformando nelle sembianze terribilmente familiari del Mago Merlino. «Pensavo di averti detto di cercare l'Ingresso al Regno Spettrale dei Morti, eh?»
Chini E.J. ed il capo quasi nello stesso istante: «Sì, signore, me l'avete detto».

«Allora cosa fai qui?»
«Lo cerco».
«Ma questa è l'Africa!» esclama esasperato Merlino. «Solo il cielo sa come fai a vagare così lontano dalla tua meta. Ti balocchi, scommetto. Rincorri farfalle e così via, come fanno i giovani. Ma non puoi stare qui, anche se fa un bel calduccio. C'è una missione da compiere, ed io non ho di sicuro il tempo di rincorrerti ogni volta che decidi di scappare a fare il giramondo».
Merlino, arrabbiatissimo, fa una cosa terribile. Agita le braccia nell'aria e compie un incantesimo di traslazione.

Tira un dado, Pip. Se fai da 1 a 3, vai al **4**. Se fai da 4 a 6, vai al **45**.

36

È roba da bambini, ma divertente. Scendi dall'albero e cerchi una bella pietra piatta, dal momento che la trottola non può girare sulla sabbia. I gorilla, eccitatissimi ormai, grugniscono, saltano, si grattano ed indicano una pietra piatta. Avvolgi la cordicella attorno alla trottola e dai uno strattone per farla girare sulla pietra. Però non gira. La trottola cade sulla pietra, ma rimane completamente immobile. Incredulo la fissi per un attimo, prima di cominciare *tu* a girare. Sempre più velocemente, così i gorilla, l'isola, il lago e tutto il resto attorno diventano una visione sfocata e senti di essere sul punto di perdere completamente conoscenza.

Vai al **25**.

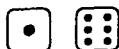
37

C'è qualcosa di decisamente familiare in questo luogo. Un tocco di "déjà vu", come Monsieur Sir Lancelot du Lac soleva dire nella sua Francia natìa. La Cripta del Demone, eh? Senza dubbio non può esser altri che l'onnipotente Demone Poetico, celebre in tutta Avalon per essere l'autore dei peggiori versi che mai abbiano intasato, come grasso cerume, le orecchie umane.

Se è lui è un tipo pericoloso, a meno di non elogiare prudentemente la sua poesia. In compenso può essere molto generoso, se dici qualche piccola bugia.

La Cripta è abbastanza di buon gusto: tutta in marmo dalle venature rosate, con un eccentrico drappeggio di velluto purpureo per spezzarne la monotonia. La bara, collocata su di un palco al centro della stanza, è una singolare mescolanza di legni di quercia, ebano e noce, con manici di ottone ben lucidato e con una placchetta di bronzo sul coperchio.

Entri guardingo: in quel mentre la porta si chiude alle tue spalle. Al rumore ti volti istintivamente, e ti ritrovi a leggere un manifesto poetico fissato alla porta con un pugnale affondato nel legno. (Terrore!) Il manifesto suona così:

> *Amico o (è lo stesso) nemico,*
> *Tu ora leggi questa amena scritta:*
> *Venuto sei alla marmorea Cripta*
> *Del di Avalon Demone Poetico,*
> *E sappi che non potrai riposare,*
> *Né andare, uscire, né a casa tornare*
> *Finché un bell'esamino*
> *Non farai per benino.*

È un componimento davvero adeguato al valore del Demone, che ti dà un'idea della spazzatura che scrive di solito. Provi la porta: di sicuro è sprangata. Come assicura il manifesto, tu sei qua dentro per sottoporti ad una specie di test, altrimenti non puoi uscire (speriamo che tu lo superi. Il Demone ha la cattiva abitudine di addentare gli avventurieri che sbagliano).
Avanzi con prudenza verso la bara, da cui proviene appena un leggero russare, e ti pieghi a leggere la placchetta. La dicitura, in vistosa incisione su rame, è la seguente:

Non è la tosse
A farti schiattare
Ma è la bara
Che ti vuol trascinare.

Può essere vagamente divertente, però non ti porta da nessuna parte di sicuro. Per fortuna, c'è dell'altro sull'iscrizione. Per sfortuna, dev'essere una specie di formula matematica:

17+21+1+18+1+14+20+1+17+21+1+20+20+18+15

Una faccenda complicata. Se sai sciogliere l'enigma puoi proseguire. Altrimenti sei bloccato qui a morir d'inedia, nel qual caso l'unica via d'uscita è il temuto **14**.

38

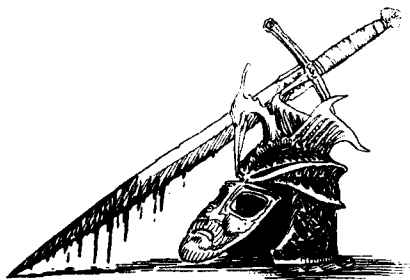
Il leone salta: enormi fauci spalancate, enormi zanne scintillanti, enormi artigli taglienti, ma per fortuna minuscolo cervellino che funziona pochino: così fallisce del tutto il bersaglio passandoti sopra la testa, poi si

volta a mezz'aria al modo dei felini e atterra di fronte a te.

Che succede ora? Quel leone sembra avere un milione di PUNTI DI VITA e non distingue una Reazione Amichevole da un piatto di uova e patatine fritte. Ma stai per trovare l'Ingresso al Regno Spettrale dei Morti, e non puoi far marcia indietro per una piccolezza simile, no? Una volta tanto lascia perdere ogni tentativo di ottenere una Reazione Amichevole, afferra la vecchia E.J. e fatti onore. Puoi aggredire il leone al **35**.

39

Gli arbusti si infittiscono sempre più, finché ti sembra di non essere in grado di proseguire oltre. Ma, da prode avventuriero, persisti: tagliuzzando un po' qui, strisciando un po' lì, facendoti largo a forza in qualche altro posto.

Grazie a tutta questa fatica, ti ritrovi indietro, al **25**.

40

«Quello che sto veramente cercando di dire» continui, con la voce velata da una rabbia crescente, mentre il serpente ti striscia su per le gambe e ti sale lentamente in grembo, «è che dobbiamo affrontare questa situazione in modo ragionevole, da adulti. Non che io insinui per un solo istante che tu non sia un adulto. Sicuro, che lo sei. A dir la verità non sono un esperto in fatto di serpenti. Ma non ho nulla contro di loro, cioè di voi. Alcuni dei miei migliori amici sono . . »
«Smettila di dire stupidaggini» fa notare il serpente. «Ci dovremo sorbire un sacco di storie se torniamo a Camelot senza che tu sia pronto per partire».
«Tu parli!» esclami. «Sei un serpente che parla!»
«Sono un mago parlante sotto le spoglie di un serpente» fa il serpente con aria scontrosa. «C'è una bella differenza tra le due cose».
«Merlino?» chiedi titubante.

«Certo, Merlino. Chi mai ha sentito di una biscia inglese con accento gallese?»
«Scusi, signore, ma lei non è una biscia: è una vipera».
«Io? Allora ho fatto bene a non morderti. Be', credo che saresti più a tuo agio se io fossi nelle mie solite sembianze...» Il serpente ti scivola via dal grembo, si allontana un po' e, in un soffio di fumo rosa, si trasforma in un vecchio, alto con indosso vesti bianche e cappello a punta. Si liscia la barba bianca e ti fissa con occhi azzurri che scintillano: «Sei in ritardo. Non c'è tempo da perdere. Vieni con me». E cammina via a grandi passi.

Non ha senso discutere col vecchio. Seguilo pure: si è diretto al **55**.

41

«Ora, per prima cosa...» Merlino si interrompe bruscamente, accigliato. «Dov'è la tua spada?»
«Io... uh, l'ho lasciata a casa» ammetti, colpevole (perché poi dovresti sentirti colpevole?).
«Che stupidaggine. Metti che incontri un mostro, cosa fai, in quel caso? Vieni divorato, ecco cosa. Ma non importa: prima di andare te la farò avere per via telepatica».
Andare? Andare dove? Ma non osi ancora chiedere.
«Adesso» fa Merlino tutto vispo, «devi scegliere il tuo equipaggiamento. Ho ricevuto un po' di denaro da uno gnomo riconoscente, l'altro giorno, così posso pagare io. Però devo avvisarti di non portare troppo carico. Questa faccenda dell'Ingresso ha modificato la legge di gravità, cosicché ogni oggetto che porti to-

glierà 1 punto alla tua VELOCITÀ BASE. Ora determina la tua VELOCITÀ BASE tirando i dadi e raddoppiando il risultato. Poi sottrai 1 punto per ogni oggetto che decidi di prendere con te. Se scendi sotto la metà della VELOCITÀ BASE (per qualsiasi ragione), potrai colpire in combattimento solo ogni due turni (anziché subito dopo l'avversario); perciò non portarti dietro troppa roba. Ora tira i dadi e calcola anche i tuoi PUNTI DI VITA, se non l'hai già fatto, poi scegli da questa lista . . »
E tira fuori una pergamena con sopra annotati i seguenti oggetti utili:

INVENTARIO

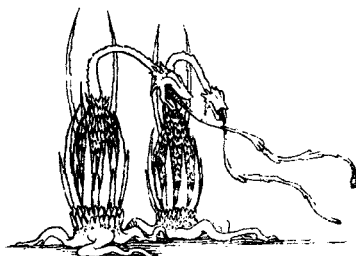
Aardvark artificiale
Ami
Arpa
Ascia
Bende
Borraccia
Chiodi da scalatore
Cinghia di cuoio
Clickstick
Collare per cani
Coltello
Corda (15 metri)
Inchiostro in polvere
Lenzuolo
Libro di barzellette
Liuto
Martello da falegname
Matassa

Nastro dorato per capelli
Penna d'oca
Pergamene (12 fogli)
Polverina blu
Pozione Risanante (1 dose)
Razioni di cibo (4 punti di VELOCITÀ in meno, ma ogni volta che mangi ti viene automaticamente restituito 1 punto)
Sacco
Scarpe (di riserva)
Scatola di latta
Sega
Tanica per l'olio
Tenda (5 punti di VELOCITÀ in meno)
Topo di biblioteca
Utensili da cucina (4 punti di VELOCITÀ in meno)
Vestiti di ricambio
Xilofono
Zaino

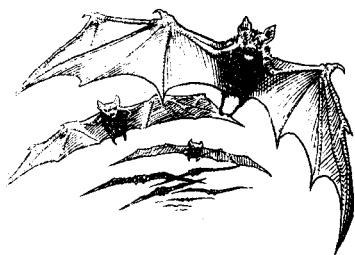
«Chiedo scusa» fai educatamente, «ci sono alcuni oggetti qui che non capisco . . .»
«Davvero? A me sembra tutto abbastanza chiaro. Quali sono?»
«Be', lo Aardvark per prima cosa . . .»
«È una mia piccola invenzione» si inorgoglisce Merlino. «È una specie di piccolo topo metallico che mangia formiche».
«E il topo di biblioteca?»
«È un topo che divora libri. Pensavo che tu lo sapessi».
«Ma . . .» Merlino però sembra impaziente, e allora ti limiti a chiedergli: «Polverina blu?»

«Molto utile. Se la tiri alle tue spalle quando sei inseguito e, allo stesso tempo, fai più di 6 ai dadi, chiunque o qualsiasi cosa ti corra dietro scivolerà rompendosi il collo. Però posso dartene solo una dose».
«Clickstick?»
«Un'altra delle mie invenzioni: ti permette di parlare con i grilli».
Tutto ciò ti sembra un po' assurdo. «E perché avrei bisogno di un nastro dorato per i capelli, di un libro di barzellette o di uno xilofono?»
«E perché dovresti aver bisogno di un martello e di una sega?» ti chiede provocatoriamente Merlino.
«Ma, ma, ma ... perché possono tornare utili!»
«E così anche il resto» replica dogmaticamente. «*Tutto* può essere utile in un'avventura del genere. Sta a te decidere cosa portarti dietro».

> Scegli con cura, Pip, annota gli oggetti sul Registro d'Avventura e vai al **2**, dove Merlino ha altre sorprese per te.

42

Qui c'è da sperare bene: è una specie di foresta buia e lugubre. È molto intricata e fitta di vegetazione, il sentiero appare come se per anni anima viva non ab-

bia osato percorrerlo. Ci sono moltissime liane, come se tutti gli alberi e le piante fossero occupate a tentare di strangolarsi lentamente a vicenda. Mentre te ne stai qui tutto nervoso, senti strani rumori provenire dal sottobosco... come degli scricchiolii. Là dentro ci sono anche uccelli, però non cantano: fanno coccodè.

Se vuoi prendere il sentiero nella foresta, dirigiti al **19**. Altrimenti puoi sempre tornare indietro al villaggio, e giocare a pogolfit (al **58**), andare alla chiesa (al **22**), far visita al farmacista (al **27**), al fabbro (al **17**), oppure provare al negozio di viveri (al **12**).

43

In gran parte è robaccia, ma sul fondo di un calderone annerito trovi un anello che ti sembra interessante, e che ti dà il formicolio al dito quando lo infili.
Un anello formicolante!
Qualche volta gli avventurieri trovano anelli simili, benché nessuno abbia mai scoperto i loro poteri. E siccome, una volta infilati, non si possono più togliere, potresti tenere questo qui.

Ed ora, poiché non c'è nient'altro quassù sulla montagna (nemmeno un altro orso), e nessuna strada per scendere se non quella per cui sei salito, faresti meglio a tornartene indietro al villaggio al **4** e decidere quale sviluppo devono prendere gli avvenimenti.

44

Sta succedendo qualcosa di divertente. Be', forse divertente non è proprio il termine giusto, dal momento che il coperchio della bara si apre lentamente: vi emerge una figura magra, di un pallore mortale, con guanti bianchi, abito da sera e mantello da gran gala. Ti guarda fisso con occhi rossi e ti sorride con denti così lunghi che scendono oltre il labbro inferiore. Poi esclama:

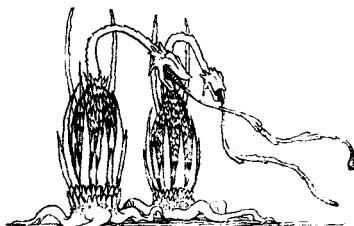
Salute, avventuriero coraggioso
Qui giunto dal freddo e dal gelo
Dopo aver risolto il problema annoso
Rapido e veloce come un camelo

Rapido come un *camelo*? Domini la tua violenta reazione a simili licenze poetiche e ti inchini, perché questo è di sicuro il Demone Poetico.
«Ben detto!» esclami. Poi, siccome devi badare al tuo interesse, aggiungi: «Posso esprimere la mia profonda stima per il valore lirico, la scansione, lo stile e il metro dei tuoi versi? Li trovo squisitamente poetici».
«Be', grazie» fa il Demone, ovviamente più che soddisfatto della sua spazzatura. «Ho cercato a lungo un avventuriero del tuo gusto e acume. Mi chiedo se posso pregarti di farmi un favore».

MANIFESTO DI PIP

«Qualsiasi cosa!» urli con trasporto.
«Il fatto è» spiega il Demone, «che ho bisogno di un manifesto per pubblicizzare la mia prossima lettura poetica. Qualcosa di semplice ma elegante - tu mi capisci - forse con qualche disegno decorativo ed una scritta che informi che la mia lettura si terrà giovedì sera nella Cripta. Abito a discrezione. Pensi di poter compilare un manifesto del genere per me?»
«Be', sì . . .» tentenni.
«Bene!» fa il Demone. «E siccome oggigiorno il lavoro pubblicitario è assai ben retribuito, puoi star certo che ti ricompenserò sostanziosamente per le tue fatiche».

Che piega interessante stanno prendendo le cose! Chi avrebbe mai pensato che un avventuriero dei tempi di Re Artù sarebbe finito nel business della pubblicità! Utilizza la pagina bianca di fronte per disegnare il manifesto per la lettura poetica del Demone.

Quando hai finito, dirigiti al **53**.

45

Sei nei guai, non c'è dubbio.
Il senso di orientamento di Merlino deve aver fatto fiasco. Ti trovi su di una piccola arida isola al centro di un laghetto con la superficie immobile, liscia come vetro. Ci sono altre due cose sull'isoletta (che è molto

47 - *Con un ghigno sinistro la «cosa» ti trascina con sé*

stretta, tra parentesi): una è un albero senza foglie, l'altra è un gorilla.

Un gorilla? Il vecchio matto ti ha spedito in Africa? Ora non c'è tempo per preoccuparsi: il gorilla sta muovendosi pesantemente verso di te. Meglio prendere in fretta una decisione: è ENORME! Ti arrampichi sull'albero per sfuggirgli? Vai al **5**. Ti tuffi nel lago e nuoti fino a riva (non è molto lontana)? Vai all'**11**. Cerchi di ottenere una Reazione Amichevole? Se ci riesci, vai al **26**. Combatti con il bestione? Vai al **51**.

46

Ti arrampichi sopra le casse da morto, poi ti fermi davanti alla porta per leggere la pergamena sbrindellata. Dice:

CRIPTA DEL DEMONE
(Si prega di bussare)

Vuoi davvero entrare qua dentro? Se è così, bussa educatamente, poi vai al **37**. Altrimenti, puoi sempre cambiare idea ed attraversare il passaggio a volta (al **13**) o prendere la direzione del corridoio buio (al **28**).

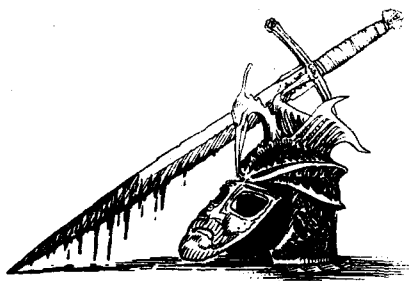
47

Ti avvicini all'enorme Ingresso con aria noncurante, e fischiettando con fare indifferente cominci a chiuderlo.

Subito, con un ghigno sinistro, la Cosa ti trascina dentro al Regno Spettrale dei Morti.

Ora smettila di gingillarti e vai al **59**.

48

È la tua prima avventura, eh? Secondo la "formula del budino atomico", devi tirare i due dadi. Se fai 11 o 12, vai al **54**. Se fai da 2 a 10, vai al **62**.

49

Sei alla tua seconda avventura, eh? Secondo la "formula del budino atomico", devi tirare i due dadi. Se fai 9, 10, 11 o 12, vai al **54**. Se fai da 2 a 8, vai al **62**.

50

Ti blocchi. Chi non lo farebbe, nel momento in cui crede di sentire serpenti che parlano? (Non hai bevuto, vero?) Ti volti in tempo per vedere il serpente inarcarsi e ... trasformarsi.

Si trasforma in modo incredibile: facendosi alto e largo, cambiando sagoma e colore finché, invece del serpente, ti trovi di fronte un vecchio, alto, con occhi azzurri sfavillanti, lunga barba bianca, lunghe vesti dello stesso colore e cappello a punta con sopra degli strani simboli.

«Merlino!» boccheggi.

«Certo che sono io! Chi vuoi che sia così stupido da andare in giro come un serpente, con questo tempo? Noi serpenti soffriamo il freddo, sai: pessima circolazione e assenza di pelliccia. Ma c'è un motivo per cui mi sono trasformato in un serpente. Un motivo importantissimo. Per disgrazia non riesco proprio a ricordarmelo, ora. Ma non importa. Non abbiamo tempo per discutere di serpenti. Vieni con me».

Fa dietro-front e cammina via a grandi passi, lasciandoti indietro. Ti tocca seguirlo.

È quello che fai, naturalmente. Se ti muovi rapidamente, prima che scompaia, lo troverai al **55**.

51

Splat!

Questo è il rumore che fai quando perdi un combattimento con un gorilla.

Vai al **14**.

52

Ffiuu! È stata una bella corsa, Pip. Ti senti come se avessi corso per chilometri e chilometri, ma alla fine hai seminato il leone. Naturalmente per ottenere il

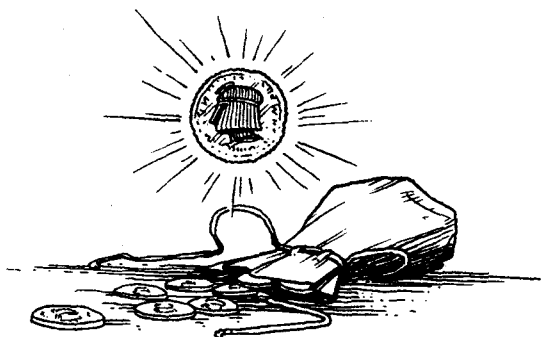
massimo da uno sprinter non c'è niente di meglio che farlo inseguire da un leone, però è una faticaccia.
Ora dove siamo ..?

Se ti guardi attorno attentamente, scoprirai di essere al **4**.

53

Il Demone si batte violentemente la fronte con il dorso della mano, ansima, barcolla e impallidisce - tutto ciò, pare, perché gli hai appena mostrato il manifesto pubblicitario che hai disegnato.
«Sublime!» esclama. «Superbo! O, come si dice nel linguaggio artistico, nuovo e maturo. Che attrattiva! Che seduzione! Che stimolo ad assistere alla mia lettura! Caro amico, sono così eccitato, sento le Muse levarsi dentro di me!»
Questa è una cattiva notizia, poiché di solito significa che sta per mettersi a declamare la sua poesia; ma non c'è modo di fermarlo, così te ne resti calmo e sorridi mentre si mette in posa e declama:

Giovane Pip, coraggioso e modesto,
Trascina le folle al party artistico.
Qui l'ospite è il Demone Poetico,
Ma di Pip è il manifesto
Che tutti attira come a una festa.

Niente male, specie se ricordi le mostruosità che il Demone compone di solito. Applaudi entusiasta e il Demone sorride e si inchina.
«Bene» dice, «tutto questo è estremamente piacevole, ma non salderà i conti. Cominciamo dai tuoi». Detto

questo estrae dalle pieghe del suo mantello un piccolo borsellino che tintinna in modo delizioso, facendo pensare che sia colmo d'oro, e probabilmente in gran quantità. Il Demone fa cadere il borsellino nella tua mano avidamente allungata.
«Qui ci sono cento pezzi d'oro» ti dice, confermando il felice sospetto che si tratti di un compenso. «Novantanove sono normali pezzi d'oro perfettamente spendibili per corrompere qualcuno o per qualsiasi altra cosa. Ma uno è magico. Se sei così fortunato da trovarlo, può darti un grande conforto nelle prove e sofferenze cui senza dubbio vai incontro».

Suono incantevole. Vorresti sapere i poteri della moneta magica? Ma è meglio scoprire se sai trovarla tra le altre, Pip. Ora fai attenzione, perché si tratta di una cosa un po' complicata.
Per prima cosa, devi calcolare le possibilità che hai di trovare la moneta. Lo fai utilizzando la famosa formula del professor Einstank: M = 2D×AP dove AP non può essere >3 (non spaventarti). Questa formula, che quasi portò all'invenzione di un "bu-

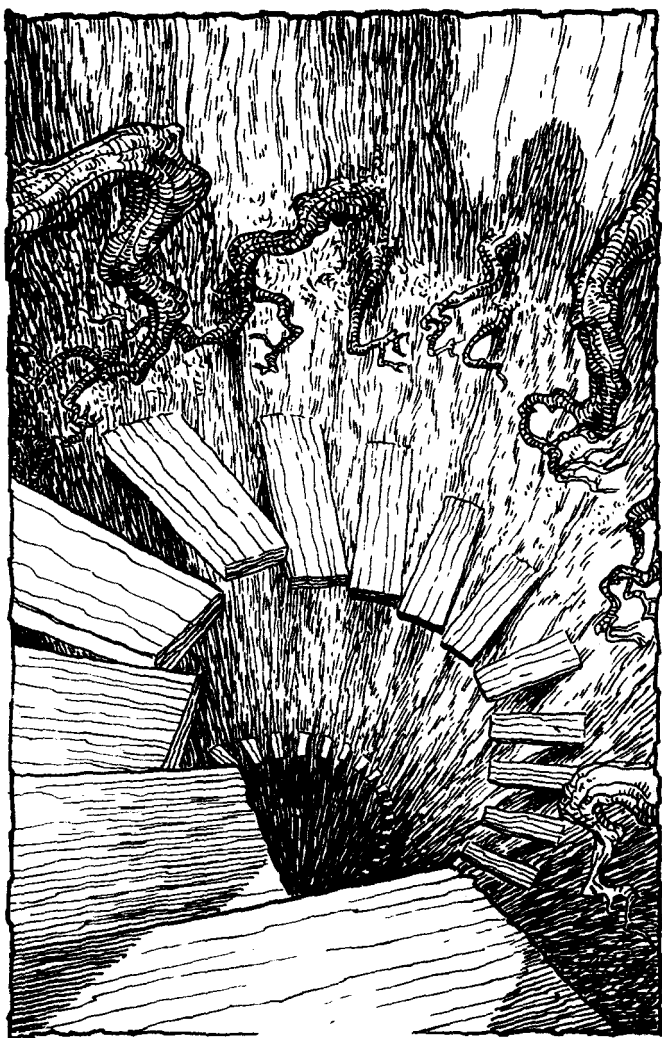
dino atomico", vuol dire che le possibilità di Pip di trovare la moneta (M) sono pari a due tiri di dadi (2D) moltiplicato per il numero complessivo delle avventure compiute da Pip (AP) nella serie "Alla corte di Re Artù". Se questa è la tua prima avventura, vai al **48**. Se è la seconda, vai al **49**. Se la terza, vai al **61**.

54

Cerchi freneticamente tra le monete, soppesandole per valutare sottili differenze, mordendole per scoprire se una potrebbe essere più tenera o più dura delle altre, lucidandole per vedere se qualcuna brilla di più, provandone la temperatura per sapere se una potrebbe essere più fredda o più calda: insomma perdi tempo a cercare un metodo logico, finché decidi di tentare la fortuna e *trovi la moneta magica*!!!

E che razza di moneta: è incredibilmente piccola. A dire il vero, si tratta di una moneta vivente (che tu nutri di formaggio e di crosta di pane). Se durante un combattimento la scagli contro un mostro, aggiungerà ben 5 punti di danno a quelli già prodotti con la spada o con un incantesimo. La moneta non può essere distrutta, e dopo ogni combattimento torna da te automaticamente. Riponila con cura e non dimenticare di utilizzarla, quando sei nei guai.
Ora, dal momento che i tuoi rapporti d'affari con il Demone si sono conclusi, è meglio tornare al **6** e scegliere un'altra direzione.

55

Sta camminando verso la quercia. Sta camminando *dentro* la quercia. Nel tronco c'è un buco grande quanto te, Pip, e lo stesso Merlino, anche se deve piegarsi un po', ci può entrare abbastanza comodamente.
Così lo segui, anche se ti sembra di essere uno scoiattolo un po' cresciutello.
Quasi non credi ai tuoi occhi: nel tronco ci sono degli scalini! Una specie di scala a chiocciola che porta in cima all'albero e, dall'altra parte, nelle viscere della terra.
«Mi scusi, signore» chiedi titubante, «ma dove stiamo andando?»
«Giù» fa bruscamente Merlino. «Sopra c'è l'osservatorio, ma per ora non abbiamo bisogno dell'astrologia».
«Giù nelle radici?»
«Radici? Ma che radici! A casa mia, naturalmente! Nel mio laboratorio! Nella stanza delle profezie, delle trasformazioni magiche, nella mia dispensa, nel deposito della benzina, nella mia cucina, nella mia biblioteca, nella mia ...»
Ma il resto per ora resterà un mistero, dal momento che Merlino è già in fondo alla scala e non si sente che un filo di voce.
Dunque vive qui, in questa quercia. Un mago eccentrico, a dire il vero, poiché tu sai che vive anche (talvolta) in un castello di legno e (talvolta) in una grotta di cristallo. Siccome non vuoi restare indietro, ti affretti a raggiungerlo - però troppo frettolosamente! - e tutto quel correre a precipizio giù per la scala a chiocciola ti fa girar la testa. La scala porta in un corridoio. Non c'è ombra di Merlino. Noti una porta socchiusa, la apri e lo trovi seduto a un tavolo nel bel mezzo di

55 - *Una scala a chiocciola scende all'interno della quercia*

un'ampia, confortevole stanza, tutto intento a scrutare una grande sfera di cristallo che emana una singolare luce bluastra.
«Guarda qua» ti dice gesticolando, «guarda, guarda!».
Poi si piega fin quasi a sbattere il naso sulla sfera (è nota la sua miopia).
Lo raggiungi e sbirci nella sfera da dietro le sue spalle. Con tua grande sorpresa ti sembra di guardare dalla parte sbagliata di un telescopio. E vedi una stanza molto interessante: è piena di Cavalieri, e nel mezzo c'è una tavola che non può che essere la famosa Tavola Rotonda.
I Cavalieri sembrano agitati: alcuni gesticolano furiosamente, altri hanno stampata sul volto un'espressione preoccupata. Solo il Re (che hai riconosciuto immediatamente) pare calmo.
«Mi chiedo che cosa stiano dicendo» mormori soprappensiero.
«Un attimo» esclama Merlino, «devo alzare il volume».
Fa un magico gesto sulla sfera ed improvvisamente il clamore di mille voci riempie l'ambiente.

Vai all'**1**.

56

Gulp! Riponi la spada. («Ehi, cosa credi di fare?» esclama Excalibur Junior) e rimani in un atteggiamento muto e inerte, nella speranza che il tuo fascino giovanile sia sufficiente a calmare la furia di un gorilla (ma sei proprio sicuro di voler fare così?). Resti fermo a capo chino, del tutto indifeso, ad aspettare, mentre tutto trema all'avvicinarsi di quell'enorme bestione.

Due massicce braccia nerborute ti stringono. Un musone orrendo si china su di te con le sue mostruose mandibole . . .
Smack!
Pip, sei stato baciato da un gorilla!

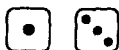
Ricomponiti e vai al **64**.

57

«Prendi questo, bestiaccia d'inferno! Io, Pip, l'avventuriero, ti ridurrò a pezzetti e con le tue budella mi farò le giarrettiere!» gridi eccitato mentre ti lanci contro la Cosa.
La quale scappa via.
Incredibile! Quell'orrenda Cosa se l'è svignata. E non certo nella tua direzione: così tu le corri dietro, eccitatissimo, lanciandole insulti ed eroiche minacce.

Il che è forse un grande errore, come potrai scoprire andando al **59**.

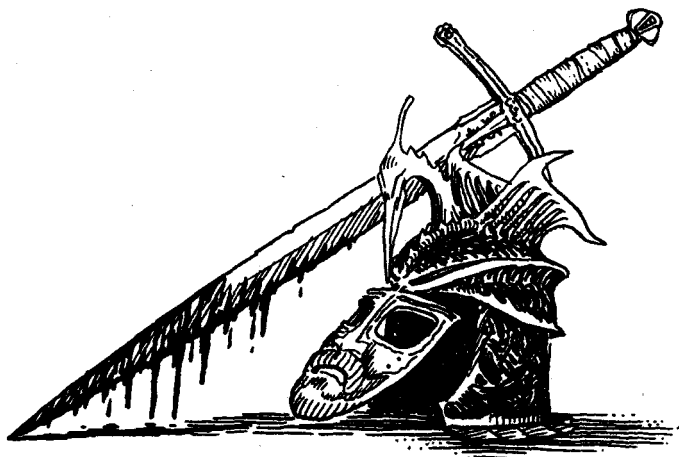
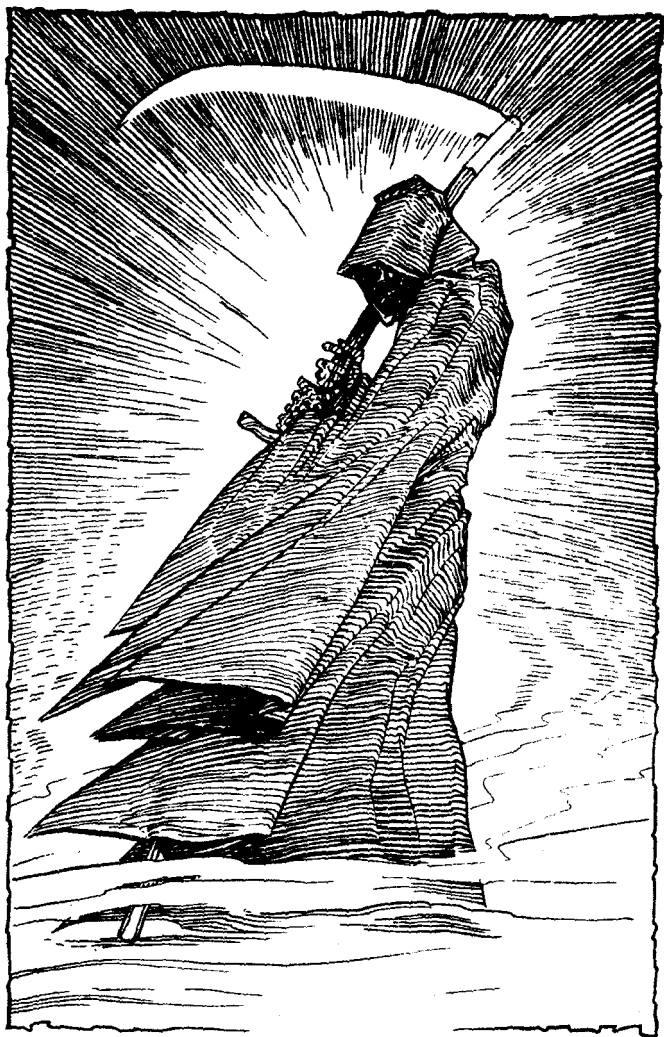
58

«Non avete nulla in contrario se mi unisco a voi?» esclami tutto pimpante, mentre entri in campo.
Tutte le teste si girano verso di te; tutti gli occhi, molto sospettosi, per un istante sono puntati su di te; tutte le fronti improvvisamente si aggrottano.
«Vuoi andare alla battuta?» ti chiede uno con aria poco convinta.
«Sì!» esclami presuntuosamente. Tutte le bocche si spalancano in un sorriso smagliante.
«Abbiamo un battitore!» grida la folla eccitata.

«E proprio in tempo» nota il giocatore accucciato dietro le tre spade, un uomo di mezz'età con i baffi cadenti e gli occhi di uccello.
«In tempo per cosa?» chiedi; ora comincia a balenarti nell'anticamera del cervello un'ombra di dubbio a proposito di questa tua decisione.
«Per giocare contro gli Ospiti» risponde il giocatore.
«Gli Ospiti?»
«La squadra scozzese. Finora ci siamo riscaldati, ma adesso si comincia sul serio. Dovrebbero arrivare presto, a giudicare dallo schiamazzo di cornamuse e dal puzzo di whisky».
In realtà non vedi nulla e l'unico odore che riesci a percepire è quello del fumo di torba, il che si può facilmente spiegare con la presenza di un camino su una delle case del villaggio. Preferisci però non dir nulla, prendendo per buono che questa gente sappia quel che dice. Difatti è così; come ti piazzi davanti alle spade senti un improvviso stridìo di cornamuse e sul campo arriva un considerevole gruppo di omoni muscolosi in kilt, con i loro berretti che ballonzolano, con i tipici borsellini che ciondolano a ritmo (con militaresca precisione), con le spade allacciate ai gambali e splendenti nella luce del sole.
Fanno proprio paura.
Si dispongono in cerchio al centro del campo e si tolgono i berretti con fare pomposo, mentre un suonatore spilungone emette un suono lamentoso. A uno a uno, i barbuti testoni si chinano come in un silenzioso saluto.
«Cosa fanno?» chiedi incuriosito.
«Rendono omaggio ai caduti» dice cupamente il 'portiere'.

«È morto qualcuno?» fai, guardandoti intorno per vedere se ci sia una bara da qualche parte.
«Non ancora . . .» risponde il 'portiere', evitando il tuo sguardo.
Il suono delle cornamuse cessa. «Hogmanay!!!» ruggiscono gli scozzesi all'unisono. Un brusio di applausi gentili proviene dalle donzelle che stanno sotto la quercia. Poi il più grosso degli scozzesi si allontana dal gruppo e cammina impettito verso di te, si ferma a non più di una iarda o due, stira i muscoli possenti ed urla: «Machoot, och aye, braw bricht nicht the noo».
Annuisci con cortesia, ma in realtà non hai capito un'acca di quello che pensi possa essere un saluto in gaelico.
Altrettanto cortesemente lui risponde al tuo cenno; poi, con passi pesanti, ritorna dai suoi compagni, che stanno assemblando degli strani elementi componibili in modo da costruire un tronco d'albero. Li osservi con crescente trepidazione mentre il tronco diventa sempre più grande e grosso. Il 'Machoot' (che tradotto nel nostro linguaggio suona più o meno 'quello-dai-muscoli-possenti') afferra il tronco, barcolla un po' sotto quel peso incredibile, fa due passi, prende l'equilibrio e poi, a gambe leggermente piegate, inizia una lenta ma inesorabile corsa contro di te.
«Ehi, aspetta un attimo . . .» prendi a protestare, poiché ti rendi improvvisamente conto che ci sono delle regole del pogolfit che nessuno si è sognato di spiegarti. Ma è tardi, troppo tardi . . .
«Sassenachs!» ruggiscono di nuovo gli avversari, mentre il 'Machoot' solleva l'enorme tronco per scagliartelo addosso.

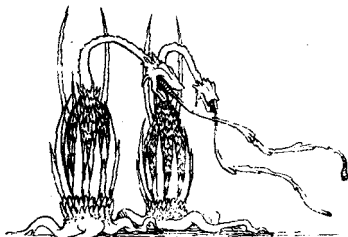
«Non perderlo di vista!» ti urla il portiere con un grugnito, mentre si tuffa in cerca di riparo.
Ma è un consiglio inutile. Sei lì inchiodato, pietrificato, con l'orrore negli occhi. Dal cielo piomba l'enorme tronco, sempre più grande, sempre più grande, finché viene a sbatterti dritto in fronte, piantandoti nel soffice prato come un paletto.

Vai al **34**.

59 - *Quali pericoli ti aspettano?*

NEL REGNO SPETTRALE DEI MORTI

59

Eccoti qua! E adesso? Ti trovi in un'ampia, lugubre camera sottoterra, che misura poco più di 140 metri quadrati. Pavimento, pareti e soffitto sono costituiti da grandi lastroni di granito nero. L'unica luce è una torcia tremolante infissa sulla parete a nord. Non c'è nulla nella stanza (eccetto te, naturalmente) e, cosa ben più allarmante, *non ci sono porte per uscire.*

È proprio la fine? È qui che il valoroso avventuriero terminerà i suoi giorni, logorandosi a poco a poco in una umida camera del Regno Spettrale dei Morti, abbandonato, misero, infreddolito, infelice, senza alcuna prospettiva tranne quella del solenne viaggio verso il temuto **14**? No, non può essere, naturalmente. Tirati su. Se guardi nell'angolo a sud-ovest troverai il frammento di una vecchia pergamena, sulla quale è disegnata una mappa. Vai al **65** e studiala meticolosamente. Può indicarti il modo per uscire da questo pasticcio (e probabilmente può cacciarti in uno anche peggiore, ma questa è un'altra faccenda).

60

I serpenti parlanti possono essere di notevole interesse per un naturalista, ma ad un avventuriero come te causano solo preoccupazione. Così ti affretti giù per quella strada nebbiosa, come un parroco che la domenica insegua un Cavaliere smarrito.
Ma in un modo o nell'altro il serpente ti supera.
È impossibile, ma eccolo lì, impennato nel bel mezzo della strada.
Fai un rapido dietro-front, i tuoi stivali stridono, e corri indietro per la via da dove sei venuto.
Ma ancora una volta il serpente ti è davanti!
Che ci siano due serpenti? Un'occhiata alle spalle ti convince di no. Ti volti di nuovo. E di nuovo ti ritrovi di fronte quel fastidioso serpente.
«Una semplice faccenda di ubiquità» osserva il serpente, mentre tu gridi terrorizzato. «Essere simultaneamente in due luoghi diversi, ecco cos'è. Ma ne ho abbastanza di queste chiacchiere intellettuali . . .» E senza troppo trambusto il serpente si dissolve in una nuvola di particelle scintillanti, che si materializzano nella figura di un vecchio alto, con la barba bianca e occhi azzurri, con indosso lunghe vesti bianche ed un cappello a punta.

«Merlino!» esclami allegramente; sebbene la figura non sia ancora perfettamente chiara, è ovvio che non può essere altri che il vecchio proteiforme.
«Sì» dice. «Sì, certo. Ma non c'è tempo per perderci in chiacchiere, siamo in ritardo. Vieni con me».
Si volta e cammina via a gran passi, continuando intanto a materializzarsi.

Meglio per te affrettarsi dietro a lui, credo. Sta andando al **55**.

61

Terza avventura, eh? Sei ormai un esperto. Secondo la "formula del budino atomico", devi tirare i due dadi. Se fai 7, 8, 9, 10, 11 o 12, vai al **54**. Se fai da 2 a 6, vai al **62**.

62

Cerchi freneticamente tra le monete, soppesandole per valutare sottili differenze di peso, mordendole per scoprire se una potrebbe essere più tenera o più dura delle altre, lucidandole per vedere se qualcuna brilla di più, provandone la temperatura per sapere se una sia più fredda o più calda: insomma, ti riduci in uno stato di completa idiozia, perché non riesci a trovare nessuna differenza.

Quante energie sprecate. Non hai trovato la moneta magica. Non importa: hai ancora 100 Pezzi d'Oro da spendere, che non è malaccio per aver scribacchiato alla meglio un brutto manifesto. Ora, dal momento che il tuo affare con il Demone è

concluso meglio trotterellare indietro al **6** e scegliere un'altra direzione.

63

«Penso che dovremmo tornarcene a casa, a Camelot» osserva E.J..

Può essere un consiglio eccellente, ma difficilmente un avventuriero lo seguirebbe. Meglio tornare al **24** e riflettere sul da farsi.

64

Qualche volta ti cacci nelle situazioni più strane. Sei seduto su una minuscola isoletta che sta al centro di un lago simile a vetro, e stai tentando di stabilire un tipo di intesa possibile con due gorilla. Uno di questi è sceso da un rifugio sull'albero.
Ti punti il dito sul torace. «Io sono Pip» dici. Poi, siccome sai cosa fa colpo sui gorilla, aggiungi: «Il Signore della Giungla».
E.J. ridacchia piano dal suo fodero.
«Uungh!» fa il primo gorilla.
«Uungh-uungh!» il secondo.
Come dibattito intellettuale non è davvero gran che.

Almeno non sei stato mangiato dai gorilla. Vuoi provare ad esprimerti a gesti? Se sì, vai al **31**. O vuoi rinunciare, tuffarti nel lago e nuotare fino a riva, lasciando che i gorilla continuino a baloccarsi con le noci di cocco sull'isoletta? Se decidi così, dirigiti all'**11**.

65

Finalmente! Questa potrebbe rivelarsi un'avventura interessante! Il frammento di pergamena sembra una mappa dell'orribile posto in cui ti trovi (vedi Mappa 1 in fondo al libro). Noterai che il **65** è indicato come una stanza di m 12×12, esattamente come hai scoperto che è in realtà. Però la mappa segnala non meno di quattro porte segrete: due conducono in camere, due in corridoi. E le varie camere corrispondono a paragrafi numerati, così saprai dove andare. (Non fare ancora nulla, Pip - è pericoloso fare le cose in fretta, quaggiù.)
Sulla parte inferiore della pergamena qualcuno ha scarabocchiato un messaggio col sangue, o forse con salsa ketchup:

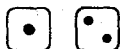
Ho aperto l'Ingresso e nascosto la Chiave! Trovala, se ci riesci, babbeo!

In fede cavalleresca,
Il tuo Cavaliere Nero di Avalon

Ecco la causa di tutto: il terribile Cavaliere Nero, il nobile più perfido del reame. Pare che sia stato lui quello che ha aperto l'Ingresso del Regno Spettrale dei Morti e lasciato in libertà quel Drago di Ottone che hai ucciso tempo fa. Deve aver usato questa mappa per potersi orientare nel Regno Spettrale, e tu forse puoi fare lo stesso, fino a scoprire dov'è nascosta la Chiave.
Ora capovolgi la pergamena - può esserci qualcosa sul verso.
Infatti c'è qualcosa: informazioni per avventurarsi nel Regno Spettrale dei Morti. La grafia è differente da

quella del Cavaliere Nero, così forse puoi fidarti. Ecco cosa c'è scritto:

LIVELLO 1

Studia attentamente la mappa. Devi partire dalla stanza contrassegnata con il numero **65**, e puoi scegliere una qualsiasi delle quattro porte segrete indicate.
Se una porta conduce direttamente ad una stanza, dirigiti al paragrafo che ha lo stesso numero della stanza per scoprire che cosa ci trovi.
Se una porta conduce ad un'area più scura, questo significa che ti ritroverai in un buio corridoio, alto e largo 3 m, dalle pareti di pietra lavorata e dal pavimento di lastroni.
Dopo ogni 18 m (ovvero sei quadrati) di percorso in un corridoio, devi tirare due dadi per scoprire se incontri qualche Mostro Vagante. Controlla il risultato sulla tabella recante l'indicazione: "Mostri Vaganti del Livello 1" nell'Appendice II.
Talvolta i dadi ti diranno che non incontri alcun mostro, altre volte invece sì: i mostri sono troppo stupidi per poterli corrompere, e hanno un troppo cattivo carattere per poter ottenere da loro una Reazione Amichevole. Perciò, quando li incontri, devi combattere fino all'ultimo sangue.
Se riesci ad uccidere i Mostri Vaganti puoi continuare lungo il corridoio, naturalmente ricontrollando dopo altri 18 m se ce ne sono altri. Se quelli uccidono te, allora devi tornare al **14** per *riequipaggiarti e tirare i dadi per stabilire i nuovi* PUNTI DI VITA. *Ma - questo è importante - se vieni ucciso nel Regno Spettrale dei Morti*

NON dovrai ricominciare l'intera avventura da capo, ma invece tornare al **65** e partire da lì (anzi da qui, visto che siamo proprio al **65**).
Ancora una cosa. La torcia appesa alla parete di questa stanza di m 12×12 non è che un tizzone semispento e inservibile. Sicché, se non hai torce, lampade o altre fonti di luce nel tuo equipaggiamento, dovrai viaggiare nel buio. Sarai capace di trovare la via senza problemi, ma non potrai combattere bene come al solito: infliggerai i punti di danno come sopra, ma avrai bisogno di fare più di 8 ai dadi per colpire, anche se stai usando E.J..
Queste sono le cattive notizie, ora vengono quelle buone: i Mostri Vaganti hanno l'abitudine di portarsi dietro dell'oro, che, se riesci ad ucciderli, potrai incamerare nel tuo bottino. La tabella già citata indica quanto oro si porta dietro ogni classe di Mostri Vaganti.
Questo per quanto riguarda i corridoi. Passiamo adesso alle stanze: quel che ci puoi trovare è avvolto in un fitto velo di mistero.
Perciò in azione e buona fortuna.

66
STANZA DEL TESORO

È così, Pip! Ecco cosa dice la scritta! Chissà quali meraviglie potrai prendere là dentro e portare a casa ai tuoi genitori adottivi, assieme alla notizia che alla fine hai trovato la Chiave e hai chiuso l'Ingresso al Regno Spettrale dei Morti!
Impaziente irrompi nella stanza di m 3×9, per trovarti

66 - *«Benvenuto!» esclama il Nerd*

di fronte ad un Nerd magrissimo e dagli occhiali spessi, con indosso il tradizionale mantelletto rosso e le caratteristiche ghette. Sta seduto dietro a un tavolo di legno su cui sono sparpagliate molte carte, accanto ad un grosso campanaccio.
«Benvenuto» ti dice. «Che tesoro sei venuto a darmi?»
«A darti?» gli fai eco. «*Darti?*» Caro Pip, non si tratta per nulla di una Stanza del Tesoro - almeno non del tipo che ti immaginavi. Questo stupido Nerd vuole che *tu* dia a *lui* un tesoro, mentre tu forse speravi di poter trovare qualcosa da intascare.
«La tua spada, forse... o un oggetto magico, altrimenti non capisco come sei riuscito ad arrivare fin qui. O forse hai da qualche parte qualcosa di formicolante... o...»
«Guarda che non ti do proprio un bel niente, ignobile Nerd» gli dici piuttosto pomposamente, guardandoti attorno per scoprire se c'è qualche tesoro nascosto, forse una chiave.
«In questo caso mi vedo costretto a suonare la mia campana» esclama il Nerd. Poi ti guarda malizioso: «Ma sono sicuro che tu non vuoi che io lo faccia..»

Beh, lo vuoi? Certamente non puoi lasciargli E.J., ma ha la classica faccia del Nerd pronto ad accettare una bella bustarella... 100 Pezzi d'Oro, diciamo. Oppure potresti farlo a pezzi e ridurlo in tanti piccoli cubetti prima che possa suonare il campanaccio. Oppure potresti proprio lasciarglielo suonare, per vedere cosa succede.
Allora, puoi cercare di corrompere il Nerd con 100 Pezzi d'Oro. Se ce la fai puoi lasciare la stanza con tutto comodo.

Se lo lasci suonare il campanaccio, vai al **101**.
Se cerchi di ridurlo a cubetti, vai al **124**.

67

Ancora nessuna porta segreta, ma hai trovato la fonte del fumo. Qualcuno ha bruciato delle piante velenose (foglie di avorniello, per i fanatici di botanica) in un braciere al centro della stanza. Ciò ti costa un decimo dei tuoi attuali PUNTI DI VITA. Il fumo si fa più denso.

Continua a cercare al **139**.
Oppure torna nel corridoio (ma ricordati, con un decimo dei tuoi PUNTI DI VITA in meno).

68

Cri-cri! fa il grillo. *Cri, cri-cri. Cri.*
«L'animaletto ti suggerisce di prendere la via che conduce all'**80**» ti traduce il clickstick con un accento piuttosto accademico. «Lì puoi trovare qualcosa che ti aiuterà nelle tue imprese».
Cri! Cri-cri-cri. Cri-cri.
«Sembra che l'animaletto ti si sia affezionato, e di conseguenza ha appena proposto di darti la formula di una pozione medicinale per aiutarti in questa avventura» continua a tradurre il clickstick.
«Prego?»
«Una pozione risanante» sussurra. «Vuoi che l'animaletto ti faccia una Pozione Risanante?»

«Sì grazie» rispondi, perché le Pozioni Risananti sono veramente utili, anche se piuttosto costose; comunque più sicure del Mondo dei Sogni.
In un istante il grillo ti prepara la pozione, in sei dosi, composta di plancton, burro di noccioline e salsa ketchup. Ha un gusto più buono di quanto si possa pensare, ed ogni volta che la userai ti rimetterà in sesto di tanti PUNTI DI VITA quanti ti saranno indicati da due tiri di dadi.

Torna al **97** e scegli una porta.

69

Strana stanza questa, dalla forma singolare e con una tenda di velluto porpora scuro, che fa da parete a nord.
Freddo, no?
Ci sono dei cristalli scintillanti sulle pareti: sembrano di ghiaccio, però sono verdi e rosa. Incuriosito ne tocchi uno, e immediatamente ne ricevi una scottatura gelata. È roba più fredda del ghiaccio, anzi, più fredda d'ogni altra cosa che tu abbia mai conosciuto. Stai già tremando. Presto, dirigiti verso la tenda, prima di morire ghiacciato.

Se ti precipiti verso la tenda tira due dadi. Se fai più di 3 vai al **138**. Se fai 3 o meno, presto diventi un blocco di ghiaccio verde e rosa, e ti ritroverai lentamente al **14**.
Oppure puoi tornare indietro per il corridoio da cui sei arrivato.

70

Wow! Questa è di sicuro la camera più ampia che tu abbia mai visto! Misura m 21×27, con un colonnato di pilastri di granito che sostiene un soffitto a volta. Alla fine del colonnato c'è un trono di granito nero, con sopra un cuscino di raso, con sopra ...

(No, non un mostro - stai diventando paranoico!)

... uno sfavillante smeraldo grande come un uovo d'anatra!

Per il resto la stanza è vuota e non ci sono altre uscite, tranne quella che dà sul corridoio dal quale sei venuto.

Quello smeraldo ha l'aria di valere una fortuna. Vai a sgraffignarlo?

Arraffa lo smeraldo andando al **128**.

Ritorna nel corridoio da cui sei venuto.

71***

Questa scala non finisce mai. È interminabile, molto ripida e buia. «Il genere di posto in cui è facile imbattersi nei ragni» bisbiglia E.J., che si innervosisce un po' quando si tratta di ragni.

Ma tu avanzi valorosamente, scansando le tele ...

«Tele di ragno!» geme E.J..

... sapendo perfettamente che ogni ragno che incontrerai non sarà altro che un piccolo, innocuo ragnetto acchiappamosche che...

«Eccolo, viene!» strilla E.J., mentre due ardenti occhi rossi si avvicinano nelle tenebre.

È un ragno gigante, naturalmente. Cos'altro potrebbe essere in un posto del genere. Ha solo 13 PUNTI DI VITA, ma il suo morso è velenoso; così, se il ragno riesce a colpirti per tre volte consecutive senza che tu possa replicare, vieni avvelenato in modo letale e il ragno ti divorerà. Il ragno ti colpisce facendo più di 6 ai dadi e gode del Fattore Sorpresa, poiché si trova nel suo territorio.
Stranamente è sensibile alla Corruzione, come puoi aver notato dagli asterischi, ma esigerà un'impressionante quantità d'oro. Se sfuggi al ragno, vai al **74**. Altrimenti, prova al **14**.

72

Passi dalla porta segreta in un'ampia stanza di m 9×24, piena di vasi di piante.
Vasi di piante?
Così sembrano. Piante della gomma, felci e rampicanti, il cactus, che fiorisce di quando in quando, e roba del genere: tutto accuratamente sistemato in corsie, quasi una specie di serra sotterranea. Nel soffitto sono incastonate delle sfere - blu, verdi, rosa e bianche - che irradiano un po' di luce sulle piante.
Sarebbe un posto davvero piacevole, se non fosse per quel vecchio scimunito che viene strascicando i piedi verso di te con un forcone in mano.

Puoi balzargli addosso con energia approfittando del Fattore Sorpresa (andando al **103**).
Oppure puoi crederlo innocuo, andando al **132**.

73

Hmm, pare che la cassa sia una trappola.
Niente di serio: è solo un ago avvelenato. Di sicuro non t'ha ucciso - non ancora. Il problema è che ora perdi 1 PUNTO DI VITA per ogni quadrato in cui ti sposti, finché non riesci a trovare qualche specie di antidoto al veleno, oppure un incantesimo. Per fortuna il Dormire, o una Pozione Risanante, ti restituiranno i PUNTI DI VITA, ma non neutralizzeranno il veleno.
Come contentino, la cassa contiene 50 Pezzi d'Oro, un pezzo di formaggio ed un vecchio stivale (il sinistro).

Ritorna al **115** e riparti da lì.

74

In fondo alle scale ti ritrovi in una camera di m 6×9 con una porta alla parete sud.
Qui, dappertutto mucchi di ossa, teschi e armi arrugginite degli avventurieri che ti hanno preceduto.
Non è di buon auspicio, Pip.
Nei corridoi di questo Livello imparerai che devi tirare i dadi per scoprire se c'è un Mostro Vagante ogni 5 quadrati (e non ogni 6, come nel Livello precedente).
I risultati devono essere confrontati con la tavola dei Mostri Vaganti del Livello 2 (vedi Appendice III).

Provi la porta?
O ritorni al **138** e al Livello 1?

75

Cough, cough, hack!
Questo è il rumore che fai tossendo, perché questa stanza è piena di fumo. La mappa la indica come una camera di m 12×24, ma tu non puoi capirlo da quel che riesci a vedere. La mappa segnala anche che non ci sono altre porte eccetto quella nel corridoio, ma dovrebbe esserci una porta segreta da qualche parte, se cerchi. Il problema è: vuoi cercarla e rischiare di soffocarti con questo fumo (davvero fetido e probabilmente micidiale per i polmoni)?

Ti arrischi a cercare una porta segreta al **67**?
Oppure ritorni nel corridoio e ti dirigi verso un altro paragrafo?

76** (ciascuno)

Che disgrazia, Pip: questa è una tana di Manticore! Il rumore metallico dei loro artigli sul pavimento di pietrisco ti avrebbe dovuto mettere in guardia, prima di aprire la porta. Ora è troppo tardi.
Ce ne sono tre: mamma, papà e piccola Manticora, un cucciolo di un metro e mezzo da cui si può capire quanto grandi siano i suoi genitori. Non sembrano contenti di vederti, forse a causa della cassa che custodiscono.

Faccenda rognosa: se per caso hai della Polverina blu potresti usarla per farli scivolare, e scappar via da qui fino al corridoio (chiudendoti ben bene la porta alle spalle). Se non ce l'hai, potresti cercare di squagliartela tirando i due dadi: se fai da 2 a 6, le Manticore ti faranno a brandelli e ti spediranno

al **14**. Se fai da 7 a 12, puoi andartene sano e salvo al **129**. O potresti essere davvero coraggioso e combattere contro i mostri. Mamma ha 30 PUNTI DI VITA, papà 25 e il piccolo 15; tutti quanti colpiscono facendo più di 6 e infliggono +3 di danno. Inoltre il piccolo ha a disposizione una Palla di Fuoco simile alle tue, che sparerà appena uccidi uno dei suoi genitori. Se ti fanno a pezzi, torna mesto al **14**. Se sopravvivi, puoi appropriarti del bottino nella cassa al **107**.

77

Questa sì che è interessante. Una stanza di m 6×6 con una cassa al centro del pavimento. Che ci fa una cassa *incustodita* nel bel mezzo del pavimento? Forse che il mostro fa la pausa per il tè.
Allora, vuoi rischiare provando ad aprire la cassa?
Può avere qualche trappola pronta a rispedirti al **14**.

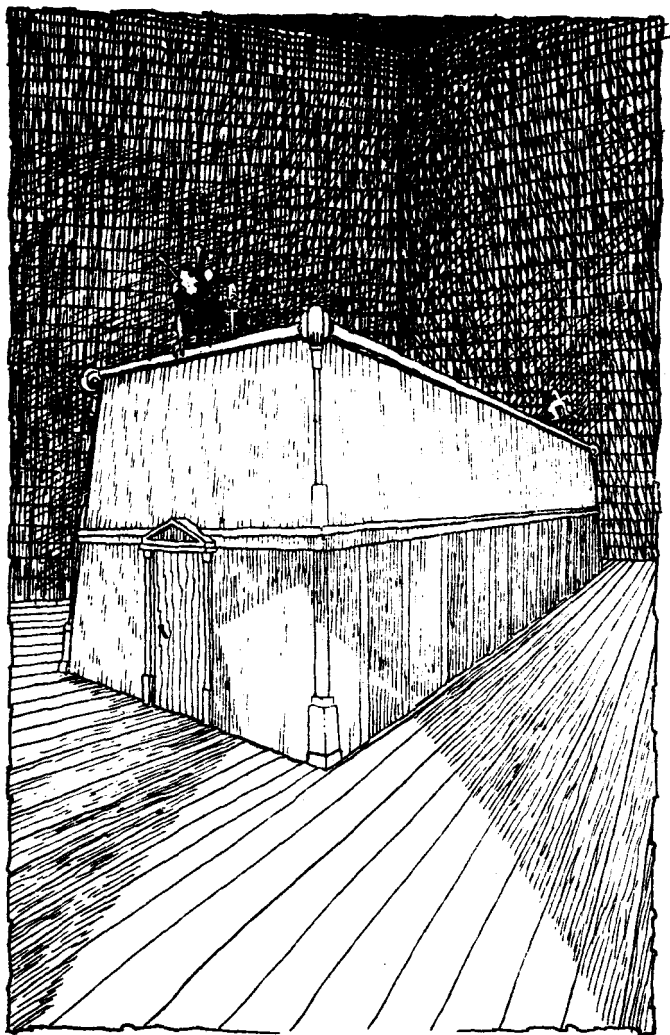
Prova ad aprirla, andando al **104**.
Esci dalla porta a nord-est, al **92**.
Vai nel corridoio dalla porta a sud.

78

Un'altra camera di m 3×3: porte a sud e ad ovest.

Esci dalla porta a sud al **129**.
Esci dalla porta ad ovest al **118**.

79

Un'altra camera di m 3×3: porte ad est, a sud e ad ovest.

81 - *Una stanza nella stanza . . . con due winzing che fanno la guardia*

Vai ad est al **121**.
A sud al **98**.
Ad ovest all'**88**.

80

Ti trovi in una stanza sporca e angusta di m 6×6: dal pavimento al soffitto è tutto un ammasso di mobilia rotta (niente di interessante nemmeno da nuova, per quel che puoi giudicare).
Siccome apparentemente non ci sono uscite, ti volti per andartene. Ma un sesto senso ti spinge a cercare un po' lì intorno.
Hai un buon istinto, Pip. Hai trovato un pezzo di pergamena con un'altra mappa! (vedi Mappa 2.) E questa mappa non solo ti segnala due porte segrete nella stanza **80**, ma anche parecchie altre stanze e corridoi che non erano segnati sulla tua prima mappa.
Pare che il Regno Spettrale dei Morti sia un luogo molto più vasto di quanto immaginavi. Studia bene la nuova mappa, decidi dove andare ... e buona fortuna!

81

Questa spaziosa camera col suo alto soffitto ha, che tu lo creda o meno, una seconda stanza lunga e sottile, costruita proprio nel centro. (L'Architetto Folle colpisce ancora!) In questa stanza sottile ci sono due porte, una all'estremità ovest, l'altra a quella est. Ognuna è sorvegliata da un piccolo Winzing, un essere tarchiatello, dalle ali mozzate e la pelle coriacea, che impugna una spada non più lunga di un pugnale.

I Winzing non attaccheranno, a meno che tu non tenti di entrare nel **117**. Se lo fai comunque, azzuffandoti con gli esserini, devi sapere che questi Winzing hanno 15 PUNTI DI VITA, colpiscono facendo 7 ai dadi e con la loro spada procurano +1 di danno. Ma NON è obbligatorio per te andare al **117**, naturalmente; purtroppo nell'**81** non c'è nient'altro, sicché l'unica possibile soluzione alternativa è di tornare al **135**.

82

Una stanza vuota di m 3×3 con due porte. C'è una bella sorpresa: non c'è nessun Mostro Vagante.

83

Un'altra camera di m 3×3. Ci sono porte ad est (al **129**), a nord (al **118**), ad ovest (all'**89**).

84

Un'altra camera di m 3×3: porte ad est (al **98**), a nord (all'**88**), ad ovest (al **91**).

85

Sei entrato in una camera di m 12×16, perciò non così grande come quella che hai appena lasciato, pur tuttavia abbastanza ampia e con un soffitto più alto.
Ti sei infilato in una ragnatela, i cui fili sono grossi come funi e molto appiccicosi. Da quell'alto soffitto

un ragno, grande quanto un vichingo, sta tessendo una nuova tela.
Ecco la cattiva notizia. Ora quella buona: il grande ragno vichingo non ti ha ancora raggiunto, così hai il tempo di tirare due dadi per scoprire se sei davvero intrappolato nella ragnatela.
Se fai da 1 a 4 non sei intrappolato; se fai 5 o 6 puoi andare dritto dritto al **14**.
Ma anche se non sei in trappola, c'è sempre quel ragnone che si fa sempre più vicino e minaccioso. Ha 15 PUNTI DI VITA, colpisce facendo 5 ai dadi e provoca +2 di danno. A causa di questa situazione, nessuno dei due contendenti può usare il Fattore Sorpresa. E.J., che ha molta paura dei ragni, infliggerà 1 punto di danno meno del solito, perché trema.

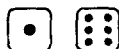
Se il ragno ti uccide, vai al **14**.
Se lo vinci torna al **65** (in questa stanza ci può essere molto oro, ma non puoi metterti a cercarlo a causa delle ragnatele).

86

Un'altra camera di m 3×3: ci sono porte ad est (all'**89**), ad ovest (al **98**) e a nord (al **121**).

87

Interessante ... ci sono delle scale in questa stanza, che conducono giù nelle oscure profondità (al **150**). Ma ci sono anche tre porte: una conduce ad est (al **102**), una a nord (al **113**) ed una a sud, in un corridoio.

⚀ ⚅

88

Un'altra camera di m 3×3: porte ad est (al **79**), a sud (all'**84**), ad ovest (al **106**).

89

Un'altra camera di m 3×3: porte ad est (all'**83**), a nord (al **93**), e ad ovest (all'**86**).

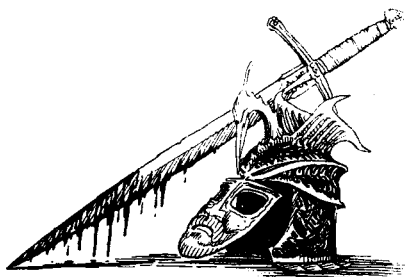
90

Beh, c'è anche un'altra uscita da questa camera di 6×15. E c'è anche una specie di tumulo sul pavimento, al centro della stanza. Strana cosa: ti avvicini per ispezionarla e la muovi un po' con E.J.. Ma ecco che arrivano i problemi: hai disturbato una colonia di formiche!
Tira due dadi e moltiplica il risultato per 10, per scoprire quante formiche ti attaccano. Ciascuna ha soltanto 1 PUNTO DI VITA, ma è difficile colpirle ed hai bisogno di fare 8 per trafiggerne una. A loro volta le formiche colpiscono facendo 6 ai dadi e ti arrecano 1 punto di danno per ogni colpo andato a segno (indipendentemente dai punti di danno indicati dai dadi).
Se vuoi tentare di ottenere una Reazione Amichevole, devi tirare i dadi per ciascuna formica: è un'impresa davvero disperata! Naturalmente se hai con te uno Aardvark artificiale, questo si mangerà 20 formiche ogni volta che lo carichi (cioè fai più di 6 ai dadi).

Se le formiche ti uccidono, vai al **14**.
Se sopravvivi, puoi uscire da una porta.

91

Un'altra camera di m 3×3: porte ad est (all'**84**), ad ovest (al **129**) e a nord (al **106**).

92

Sei entrato in una galleria degli specchi: larga 6 m e lunga 24. Non si tratta di specchi normali, naturalmente, in un posto come questo: sono specchi deformanti, come quelli che si trovano alle fiere e che ti fanno diventare grande come un gigante o piccolo come un nanetto rotondo. Però non sono proprio uguali agli specchi delle fiere: questi sono divertenti, quelli della galleria in cui ti trovi ti rimandano un'immagine deformata, contorta, mostruosa, raggrinzita e aaaaaaagh!

Gli specchi ti fanno sentire come se tu fossi davvero tutto raggrinzito e deforme e...

«Sono specchi magici, Pip!» urla E.J., con voce soffocata, dal suo fodero.

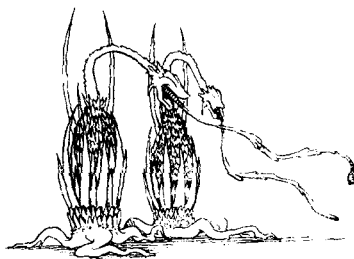
«Non guardare!»

Sciocca spada: non dà mai buoni consigli, e le volte che lo fa è troppo tardi. Caro Pip, gli specchi ti stanno lentamente trasformando in qualcosa di orrendo.

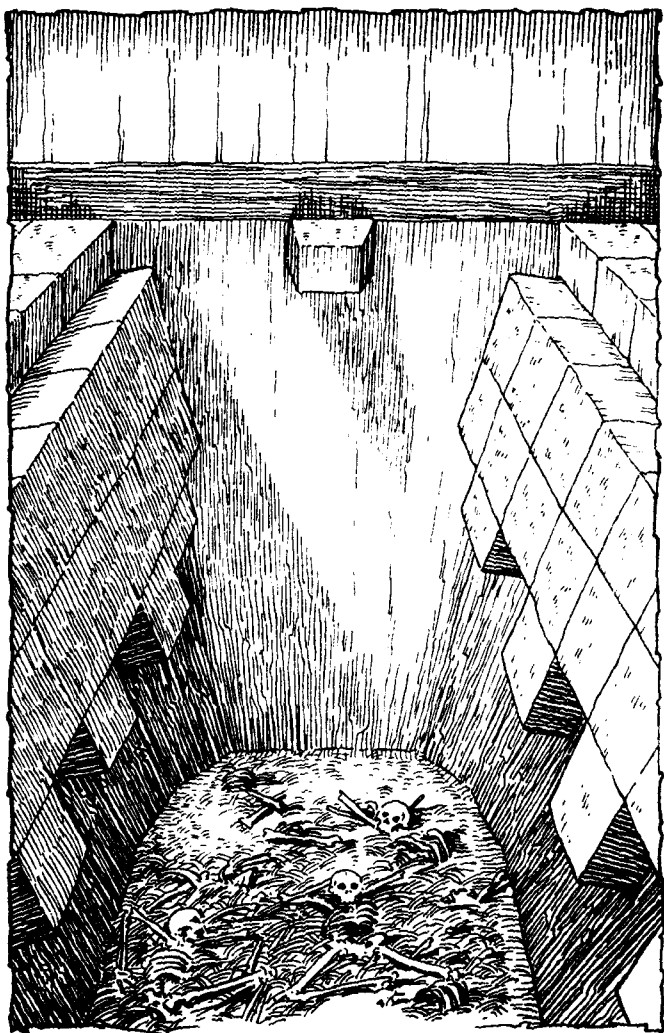
Tira due dadi alla svelta per scoprire se hai abbastanza forza di volontà per distogliere lo sguardo.

Se fai da 2 a 6, vai al **109**.
Se fai da 7 a 12, vai al **130**.

93

Un'altra camera di m 3×3: porte ad est (al **118**), a sud (all'**89**) e ad ovest (al **121**).

94

Sei entrato in una camera di m 3×3, e il passaggio dietro a te si rivela essere a senso unico, sicché non puoi tornare sui tuoi passi.
Inoltre sei caduto in un pozzo. Non è difficile risalire, anche se non hai con te una corda, ma perdi un numero di PUNTI DI VITA equivalente al tiro di un dado.

Anche il passaggio a nord è a senso unico e riconduce all'**81**, ma non puoi praticarlo per tornare in quella stanza. Il passaggio davanti a te porta al **122**.

95 - *Il pavimento ti si spalanca sotto i piedi*

95

C'è soltanto una porta che conduce a questa camera di m 9×9 (quella da cui sei entrato), ed è molto ben chiusa alle tue spalle, ora. Non è che ciò ti preoccupi, per ora, dal momento che il pavimento ti si è spalancato sotto i piedi facendoti cadere in un pozzo profondo 6 m. Tira per due volte entrambi i dadi e sottrai il risultato ottenuto dai tuoi attuali PUNTI DI VITA (se questo ti uccide, vai al **14**); poi siediti sul fondo del pozzo, che è sporco e cosparso delle ossa rinsecchite degli avventurieri che ti hanno preceduto, e cerca di immaginare il modo migliore per uscire.
Cerca di scalare il pozzo senza funi: se pensi di far così, tira due dadi. Se fai 11 o 12, riuscirai ad arrivare fino in cima; con ogni altro punteggio, precipiterai di nuovo in fondo al pozzo, procurandoti un danno (da sottrarre ai tuoi attuali *PUNTI DI VITA*) equivalente ad un doppio tiro dei dadi.
Usa una fune, se ce l'hai. In questo caso tira i dadi: se ottieni da 2 a 10, ne esci senza ulteriori danni, altrimenti ricadi in fondo al pozzo procurandoti un danno equivalente ad un doppio tiro dei dadi.

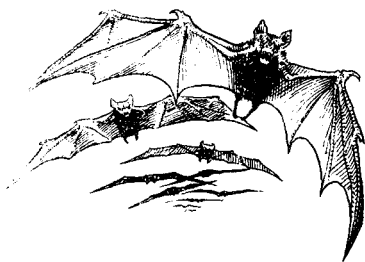
Se ce la fai a venir fuori sano e salvo, esci dalla porta.
Se invece riesci a ucciderti, vai al temutissimo **14**.

96

Aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa*bum!*
Questo è il rumore di Pip che cade in fondo al pozzo. Il pozzo è grande m 6×12, ed è anche profondo, a giudicare dal tempo che ci hai messo per arrivare fin

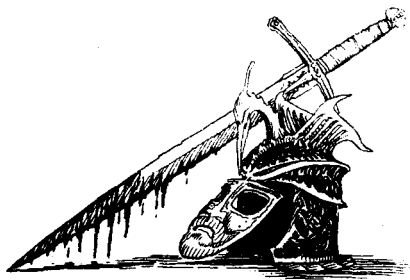
quaggiù. Perdi ben la metà dei tuoi attuali PUNTI DI VITA, poi cerchi di rimetterti in sesto per studiare con calma la situazione.
Ma c'è poco da star calmi, anzi, sei proprio in preda al panico. La situazione reale è che, se non hai con te dei chiodi da scalatore, funi e martello, non riuscirai a venirne fuori (anche se puoi sempre tentare di usare un incantesimo di Levitazione Immediata, naturalmente, se sei disposto a perdere metà dei PUNTI DI VITA che ti restano).

Ammesso che tu ne venga fuori in qualche modo, potrai uscire dalla porta ad ovest o da quella ad est.
Se invece non ce la fai, allora puoi tranquillamente andare al **14**.

97

C'è una porta su ognuna delle pareti di questa stanza di m 3×3. C'è anche un odore strano, che per certi aspetti ti fa venire in mente il fritto misto.
Sebbene la stanza sembri vuota ti metti diligentemente a rovistare, e alla fine scopri in una fessura del pa-

vimento un grillo, impegnato nell'insolita occupazione di friggersi una cenetta a base di pesce (una cenetta davvero minuscola - per lo più a base di plancton - visto che i grilli hanno un appetito minuscolo).

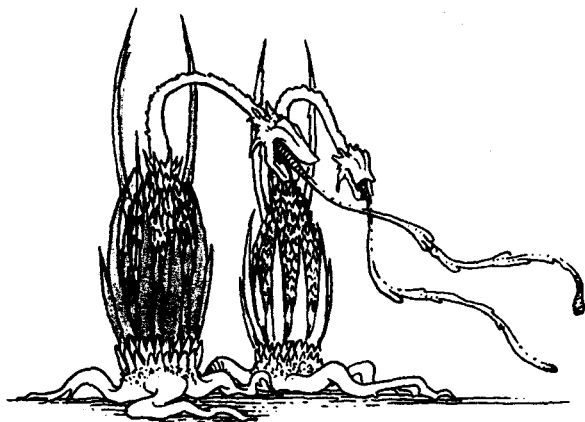
Se ti capita di avere con te un clickstick, allora vai al **68**.

Altrimenti puoi uscire da una delle quattro porte, dal momento che è molto improbabile che il grillo attacchi qualcosa che ha le tue dimensioni.

98

Un'altra camera di m 3×3: porte ad est (all'**86**), a nord (al **79**) e ad ovest (all'**84**).

99

Sei entrato in una camera di m 3×3, e il passaggio dietro a te si rivela essere a senso unico, sicché non puoi tornare sui tuoi passi. Inoltre sei caduto in un pozzo. Non è difficile risalire, anche se non hai con te una corda, ma perdi un numero di PUNTI DI VITA equivalente a due tiri di dadi.

Anche il passaggio a nord è a senso unico e conduce all'**81**, ma non puoi praticarlo per tornare in quella stanza.
Il passaggio davanti a te porta al **119**.

100

C'è una vecchierella qui, Pip.
Sta seduta su una sedia a dondolo nel centro di questa camera di m 9×9, dalle pareti di pietra. I piedini appoggiati su di una cassa, tiene in grembo una lunga striscia di lana (probabilmente sta lavorando ad una sciarpa, a giudicare dalla lunghezza. Oppure si è dimenticata di fermarsi). Come entri volge lo sguardo verso di te, fissandoti con gli occhietti miopi da dietro i suoi pince-nez orlati d'oro. «Salve, giovane straniero» ti saluta con voce tremolante. «Chi mai sei tu?»
«Sono Pip l'Avventuriero, inviato qui per ordine di Re Artù e del suo saggio consigliere, il Druido e Mago Merlino, per chiudere l'Ingresso al Regno Spet-

trale dei Morti e per salvarci dagli esseri malvagi che lo abitano» rispondi con enfasi. Poi, ricordandoti che non ti sei ancora presentato come si deve, aggiungi: «Posso avere l'onore di conoscere il Vostro nome, Signora?»
«Sono la Piccola Vecchia Signora Mostro» dice. «È mio dovere far la guardia a questa cassa che contiene un sacco di cose di valore. Tu sei un avventuriero, e credo che perciò cercherai di rubarla, vero?»
«Oh no, Signora» la rassicuri. «Niente di tutto questo. Non me lo sognerei mai».
«Neanche se questa cassa contenesse la Chiave dell'Ingresso?» ti chiede sorniona la Piccola Vecchia Signora Mostro.
Questa è una cosa interessante.
«Contiene davvero la Chiave?» domandi incuriosito.
«Non te lo dico» replica con un sorrisetto compiaciuto. «Prima devi cercare di rubare la cassa. Avanti! È un sacco di tempo che non faccio una bella baruffa». Dicendo questo estrae un mattarello da sotto lo scialle e balza dalla sedia a dondolo urlando: «Banzai!!!»
Oh, gran bontà de' Cavallieri antiqui! Non sembra che abbiano imparato le regole della Cavalleria, quaggiù. Sei preso alla sprovvista, ed è gravissimo, perché davanti a te hai un mattarello da +3 di danno. La Signora Mostro colpisce facendo soltanto 3, al primo turno, e successivamente facendo 6 (a causa della sua miopia). Ha 50 PUNTI DI VITA, e se riesce ti riempirà di botte fino a farti fuori.

> Se riesci a sopravvivere agli assalti furiosi della vecchiaccia, vai al **136** e apri la cassa. Altrimenti, caruccio, te ne puoi andare al **14**.

101 - *Una massiccia figura si sta materializzando*

101

Il Nerd allunga una manina sottile e suona il campanaccio, che echeggia con un suono acuto e penetrante.
«Ecco qua!» esclama il Nerd, «ti avevo avvertito».
Ma avvertito di che? Forse si riferisce alla figura massiccia che si sta lentamente materializzando in un angolo della camera.
All'inizio pare come un fumo vorticante, ma gradualmente prende la forma di un gigante barbuto con in testa un turbante, nudo fino alla cintola, dalla pelle olivastra, che tiene in mano una scimitarra. Sembra una via di mezzo tra Simbad e l'Incredibile Hulk; per tua fortuna è quasi certamente un Djinn.
«Un altro avventuriero che ha bisogno di essere fatto a pezzi, padrone?» domanda il Djinn al Nerd.
«Esatto. Fallo a pezzi, a fettine, a cubetti, riducendolo in polpette, in frattaglie, disintegralo e buttalo in pasto ai corvi. Non dimenticarti, però, di salvare tutto l'oro, le armi, gli oggetti magici e le altre cose di valore per la Cassa del Tesoro del nostro capo».
«Ehi! Un attimo...» protesti, alzando le braccia spaventato: è di te che stanno parlando, è di te che vogliono fare fettine e polpette. Naturalmente non hai paura, ma dicono che il Djinn abbia milioni di PUNTI DI VITA, e un combattimento perciò è assolutamente da evitare.
La situazione è fuori dal tuo controllo e probabilmente è impossibile che tu riesca, anche con uno sforzo disperato, ad ucciderlo (o anche solo ad uccidere il Nerd, a questo punto). L'unica cosa che potrebbe risultare determinante è se, ad una delle mani che tieni ancora sollevate dallo spavento, porti un *anello formicolante.*

Se ne hai uno, sia che tu lo abbia raccolto in questa o in un'altra avventura "Alla corte di Re Artù", allora vai al **127**.
Se non ce l'hai, sei nei pasticci. Il Nerd ha 20 PUNTI DI VITA e con sé porta nascosto un pugnale che produce +5 di danno, poiché è fatto del migliore acciaio di Sheffield ed è leggermente avvelenato. Per fortuna il Nerd è un cattivo combattente e ha bisogno di fare più di 8 ai dadi per colpire. Il Djinn, per quanto non abbia un milione di PUNTI DI VITA, ne ha ben 100. Inoltre colpisce facendo 5 ai dadi e, con la sua scimitarra, arreca ulteriori 3 punti di danno. A questo punto non c'è modo di usare la Corruzione, sicché dovrai a tutti i costi cercare di far fuori gli avversari. Se ce la fai, puoi tornare indietro al **133** e ritenerti fortunato. Altrimenti, raccogli i tuoi pezzetti col cucchiaino e portali al **14**.

102

Bene, almeno ci sono due porte che conducono fuori da questa camera di m 6×9 (tre, a dire il vero, se contiamo quella da cui sei entrato). Ma questa è l'unica buona notizia. Quella cattiva è che la camera è piena di Minch.
Il problema con i Minch è che non sembrano affatto pericolosi: non diventano mai più lunghi di pochi centimetri e sono pelosi, cicciottelli e accattivanti. Sono anche molto amichevoli. E molto stupidi. Un Minch può avere al massimo un QI di 1, se arriva a tanto.

È un fatto ben noto (tra gli avventurieri, almeno) che i Minch si rannicchiano vicino a qualsiasi cosa che capiti nei loro paraggi; che sia un altro Minch, un essere umano, un Tirannosauro, eccetera: qualsiasi cosa. Il che forse spiega come mai i Minch sono così rari.
Lasciare che un Minch ti si accoccoli vicino è un'esperienza molto piacevole; ma lasciare che ti si accoccolino in migliaia tutti assieme è, di solito, letale, perché ti soffocano.
In questa camera ce ne sono proprio migliaia, ammassati l'uno sull'altro al centro. Volgono tutti insieme i loro occhi amichevoli verso di te, sorridono (sempre tutti insieme) e dimenano i loro corpicini con gioia. E, quel che è peggio, iniziano tutti insieme a muoversi verso di te, Pip.

Le porte che conducono fuori danno al **113**, **126** e **87**. Puoi tornare al paragrafo da cui sei arrivato, senza alcun problema (ricordati soltanto di chiudere bene la porta). Se invece decidi di prendere un'altra uscita devi tirare un dado per ogni quadratino che devi attraversare, per scoprire se sei abbastanza rapido da evitare l'abbraccio soffocante dei Minch: se fai da 1 a 4, sei salvo; se fai 5 o 6, allora ti toccherà andare al **14** a tirare il fiato.

103

«Prendi questo, vecchio scimunito!» gridi spavaldo mentre ti lanci contro il vecchio. «Prendi questo!» E cali il primo colpo con la fida, cara E.J., il che sarebbe abbastanza per ucciderlo dal momento che ha soltanto 7 PUNTI DI VITA.

Il vecchio scimunito è così miope da dover fare più di 8 per colpirti, e il suo forcone è così spuntato che non ti arreca alcun danno oltre a quello che ti indicano i dadi.

Se sei così sfortunato da farti uccidere dal vecchio, vai al **14**.
Se, come è più probabile, lo fai fuori, continua al **111**.

104

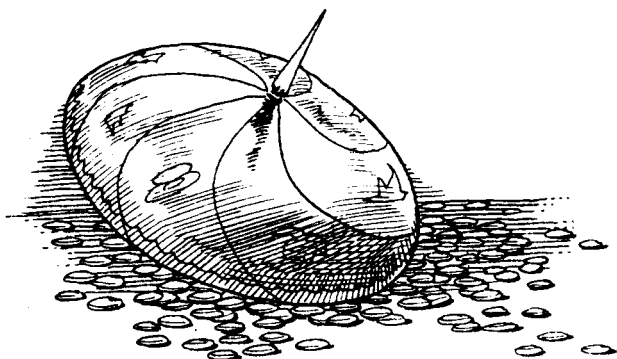
La cassa è aperta e tu sei ancora lì. Non ci sono trappole. All'interno c'è una fiala contenente un liquido azzurro che, quando togli il tappo, puzza di calze sporche. Corri il rischio di doverlo assaggiare, se vuoi scoprire i suoi effetti. Ma se lo assaggi rischi di trangugiare il più potente veleno al mondo, che potrebbe ucciderti all'istante. Ciò è noto con il detto "prendere o lasciare", Pip.

Puoi assaggiare il liquido andando al **141**; uscire a nord-est al **92**; oppure dalla porta sud nel corridoio.

105

Ci sono due uscite in questa camera di m 6×9, nessuna delle quali è chiusa da una porta. La stanza è vuota, ma per attraversarla devi prima tirare i dadi per vedere se c'è un Mostro Vagante.

106

Un'altra camera di m 3x3: porte ad est (all'**88**), a nord (al **144**), ad ovest (al **78**) e a sud (al **91**).

107

Ci sono 150 Pezzi d'Oro e un ombrello, nella cassa. Almeno sembra un ombrello. O un parasole. Una di quelle ridicole cosucce che si vedono d'estate sulle spiagge di Cannes; però gli manca il manico. Aspetta un momento, Pip. Non si tratta di un ombrello: è uno scudo pieghevole, un utile oggetto magico. Se lo usi durante un combattimento, ti proteggerà da ogni terzo colpo, a prescindere dal risultato indicato dai dadi. Inoltre è così leggero che non ti sarà d'impaccio nei movimenti e non ridurrà la tua velocità. Quindi puoi portarlo con te, anche se il tuo equipaggiamento è già pesante.
Una buona scoperta.

L'unica porta che conduce fuori da questa camera è quella che dà sul corridoio a nord.

108

Questa è una stanza dalla forma strana, una specie di L rovesciata, e devi cercare di capire tu stesso che dimensioni abbia. Devi anche cercare di capire cosa fare dei Goll, uno dei quali sembra un coreano. Stanno baloccandosi, come è tipico della loro specie, con una macchina infernale, i cui pezzi sono sparpagliati disordinatamente per tutta la camera. È una macchina a vapore, poiché siamo in tempi molto lontani da quelli dell'elettricità, ed ha un grande indicatore rosso con l'ago puntato sulla scritta "DETONAZIONE IMMINENTE". Accanto all'indicatore c'è una leva in posizione "on".
È un problema complesso, Pip. Se quel Goll è così coreano come sembra, probabilmente pratica il karatè e potrebbe ucciderti con un sol colpo, anche se ti nascondi dietro ad uno spesso muro di mattoni.
Se decidi di combattere contro i Goll prima di tentare di disinnescare la loro macchina infernale, questa potrebbe esplodere all'improvviso uccidendovi tutti.
Ma se per prima cosa scegli di occuparti della macchina, sappi che entrambi i Goll hanno la possibilità di colpirti liberamente una volta, senza che tu possa rispondere.

Se disinneschi la macchina dovrai subire un doppio attacco; vai al **137**.
Se combatti con i Goll, vai al **116**.

109

Sfortunato, Pip. Il tuo sguardo è stato catturato e incatenato, e dal momento che perfino il **14** sareb-

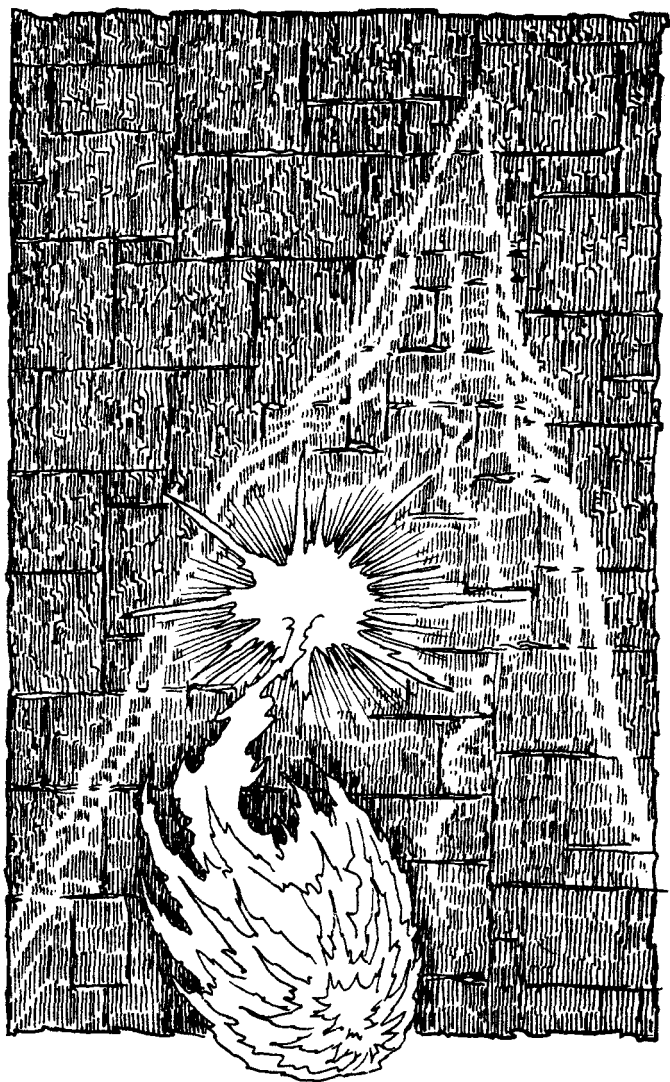
be meglio di quel che stai soffrendo ora, vai pure al **14**.

110

Tira un dado per stabilire quanti Mostri Vaganti ci sono in questa camera di m 3×3. Se i dadi decretano che non ce ne sono, o se vinci in caso di combattimento, puoi uscire da una delle tre porte indicate.

111

Bella vittoria! (Si fa per dire). Hai valorosamente liquidato il vecchiaccio, evitando di assaggiare il suo forcone. Ora cerca di capire come comportarti con quelle quattro piante; si sono alquanto adombrate per quel che hai fatto al vecchio, e stanno strisciando fuori dai loro vasi con un'aria molto minacciosa, a giudicare da come dispongono le foglie.

Effettivamente avere a che fare con queste piante non è un'impresa facile. Ciascuna ha 12 PUNTI DI VITA e colpisce facendo più di 5 ai dadi: il danno che arrecano è solo quello indicato dai dadi, poiché non hanno armi. La prima pianta, però, è velenosa e se riesce a colpirti per tre volte ti ucciderà.
Se le piante ti fanno fuori, vai al **14**.
Se riesci a sbarazzartene, puoi uscire dalla porta segreta all'**80** (non ci sono altre porte in questa camera).

113 - *Una Palla di Fuoco si materializza come dal nulla*

112

«Tieni duro, principessa, arrivo!» gridi eroicamente, sguainando E.J. con un balzo da perfetto cavaliere.
«Ehi, un minuto!» protesta E.J. «Non credo proprio che sia una principessa: mi sembra una carota vampira».
«Esattamente come ti ho detto» fa l'uomo, flemmatico. «Devi dare ascolto alla tua spada. Mi sembra un'arma sensata».
«Ma io sono una principessa!» si lamenta la carota. «Non puoi lasciarmi qui in pasto a chicchessia».
Esiti, con E.J. sempre puntata alla gola dell'uomo.

Vuoi ancora salvare la carota, nonostante l'opinione di E.J.? Se lo vuoi, vai al **145**. Altrimenti devi tornare al **123** e scegliere daccapo.

113* (Speciale)

Che ampia stanza! 15×18 metri, centimetro più centimetro meno. Peccato che sia vuota.
Ma lo è davvero? C'è un bagliore impercettibile accanto alla parete a nord. Quando la raggiungi, non trovi nulla: ma trattandosi di una strana specie di spirito, allunghi una mano per capire da dove provenga quel bagliore.
Per quanto sia antipatico dirtelo, ti devo comunicare che stai tastando il profilo di un essere alto e sottile dalla testa appuntita (o forse con indosso un cappello appuntito: difficile dirlo, dal momento che è invisibile).
«Toglimi le tue zozze manacce di dosso!» sibila dal nulla una voce piuttosto sgradevole. Piuttosto sgrade-

vole e stranamente familiare. Se tu non l'avessi ucciso nella tua prima avventura (che giornate, eh!), potresti giurare che si tratta della voce del malvagio Mago Ansalom.
Balzi indietro e sguaini la tua fida spada.
«Mostratevi, signore!» lo sfidi baldanzosamente. «Altrimenti sarò costretto a sbudellarvi!»
Ma tutto quel che ottieni in risposta è una risata di scherno e, nello stesso istante, dal nulla si materializza una Palla di Fuoco, che ti sfreccia vicinissima ad un'orecchia.
Non può trattarsi del defunto Mago Ansalom, ma di chissà quale mago invisibile. Invisibile e arrabbiato. L'unico modo per evitare una lotta con il Mago è tentare di corromperlo. Ma lui accetterà solamente un oggetto magico. Se non ne hai nessuno che sei disposto a dargli, allora ti toccherà combattere.

Il Mago Invisibile ha 40 PUNTI DI VITA. Non userà armi, ma conosce TUTTE le formule del PRIMO LIBRO DEGLI INCANTESIMI e certamente li userà fino ad esaurire i suoi PUNTI DI VITA. Però non possiede più Palle di Fuoco, ed i suoi Lampi Fulminanti sono di pessima qualità e causeranno soltanto +2 di danno.
Se il Mago ti uccide, vai al **14**. Se ce la fai a sconfiggerlo, recati al **142**.

114

La porta alle tue spalle si spalanca violentemente. L'uomo e la carota scappano via senza esitare, sfondando l'altra porta per fuggire nel corridoio e si met-

tono a correre con tutta la velocità che le gambe consentono loro.
Ti volti rapidamente e ti trovi di fronte ad un essere tozzo, alto circa un metro e mezzo e largo quasi due, simile ad un rospo. Porta un bastone che, quando va a segno, provoca +3 di danno e colpisce facendo più di 6 ai dadi; ha 50 PUNTI DI VITA.
Costui *odia* i suonatori di xilofono.

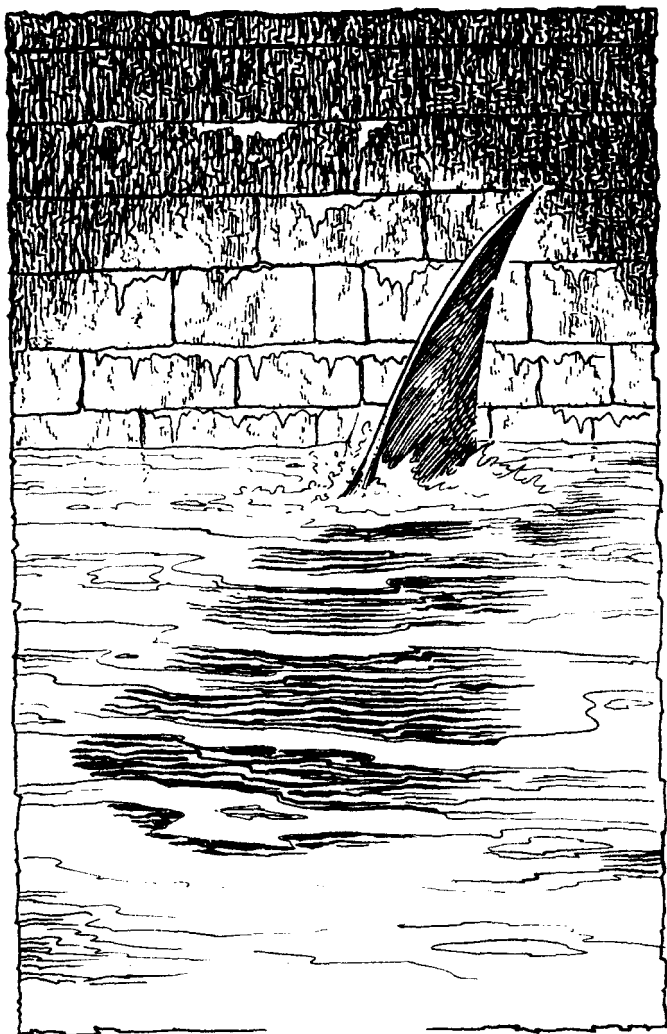
Se sopravvivi allo scontro con l'ampitherian, puoi dirigerti all'uscita al **92**, oppure all'altra porta che dà sul corridoio.
Altrimenti, raccatta i pezzettini del tuo xilofono rotto e vai al **14**.

115

Qui c'è una cassa che sembra di quercia, con delle lamine di ottone. Vuoi aprirla? Se sì, tira due dadi: facendo da 2 a 6 vai al **73**. Se ottieni da 7 a 12, vai al **134**. Se decidi, invece, di non aprirla, puoi uscire dalla stessa porta da cui sei entrato.

116

BOOM!
La macchina infernale è come impazzita, e due Goll ti accompagneranno al **14**. Fortunatamente sono troppo morti per farti del male; anche tu, del resto.

120 - *Uno squalo!*

117

Sei entrato in una camera di m 3×3. La porta da cui sei entrato si è chiusa da sola, sicché non puoi tornare indietro.
Ma non è tutto: sei caduto in un pozzo. Non è difficile risalire, anche se non hai una corda, però devi perdere un numero di PUNTI DI VITA equivalente a quello del tiro di un dado.

La porta a nord è a senso unico e riconduce all'**81**, però non riesci ad aprirla.
La porta davanti a te conduce al **94**.

118

Un'altra stanza di m 3×3: porte a sud (all'**83**), ad ovest (al **93**) e ad est (al **78**).

119

Questo sì che è strano: sei caduto in un pozzo.

Sei stato trasportato telepaticamente all'**87**, il che può rivelarsi altrettanto dannoso. Oppure no.

120

Pericolo: qui c'è uno squalo, Pip! L'hai scoperto cadendo nella pozza che occupa tutta questa strana stanza. Ora devi affrontare parecchi problemi interessanti.
Per prima cosa tira un dado per scoprire se sei affogato: se fai 1, 2 o 3, lo sei (fila al **14**). Se fai 4, 5 o 6, non lo sei.

Poi tira un dado per scoprire se stai gelando, perché l'acqua è molto fredda: da 1 a 2 sei un ghiacciolo (pronto per il **14**). Altrimenti sei salvo.
Finalmente devi darti da fare con lo squalo, che ha 20 PUNTI DI VITA, colpisce facendo più di 5 e, con i suoi morsi, procura +4 di danno. Se lo squalo ti spolpa, vai al **14**. Se lo uccidi, non dimenticarti di togliergli i denti che, ridotti in polvere, sono un sicuro antidoto contro i veleni.

121

Un'altra stanza di m 3×3: porte ad est (al **93**), a sud (all'**86**) e ad ovest (al **79**).

122

Sei entrato in una camera di m 3×3, e il passaggio dietro a te si rivela essere a senso unico, sicché non puoi tornare sui tuoi passi.
Inoltre sei caduto in un pozzo. Non è difficile risalire, anche se non hai con te una corda, ma perdi un numero di PUNTI DI VITA equivalente al tiro di un dado.

Anche il passaggio a nord è a senso unico e riconduce all'**81**, ma non puoi praticarlo per tornare in quella stanza.
Il passaggio davanti a te porta al **131**.

123

Qui c'è un uomo che mangia verdura.

La verdura in questione è una carota, che grida disperatamente: «Aiuto aiuto!» Questo Regno Spettrale sembra sempre più un manicomio per casi disperati.
«Aiuto!» continua a implorare la carota.
«Non badarle» esclama l'uomo, facendo un cenno cortese del capo verso di te. «Questa è una delle più tremende e malvagie carote che mai hanno insozzato la faccia della terra. Quando avrò finito di papparmela morirò stecchito, ma mi sacrifico volentieri per il bene dell'umanità che con la morte di questa perfida carota starà tanto meglio».
«Non sono cattiva! Non sono cattiva!» urla la carota. «Sono una giovane bellissima principessa su cui un Mago Invisibile che perseguita questo Regno ha gettato un incantesimo. Ti prego, salvami!»
«Farai un errore tremendo se cercherai di salvare questa carota malvagia» ammonisce flemmatico l'uomo. «È una carota vampira».
«Mente!» si dispera la carota.
Ma mente davvero? O è una principessa? O mentono entrambi? Ti guardi attorno nel tentativo di trovare un appiglio, un aiuto per cercare di capire. Sulla parete a sud scorgi un grande cartello. Dice:

SALVA LA CAROTA!

Stai per afferrare E.J., ma poi lo sguardo ti cade su un altro cartello appeso alla parete ad ovest. Dice:

NON SALVARE LA CAROTA!

Ti cascano le braccia. Sei in piena confusione mentale. Sul soffitto c'è un enorme manifesto. Dice:

SUONA LO XILOFONO!

Sembra un'indicazione sensata, in una situazione come questa: ammesso, naturalmente, che ti sia portato dietro uno xilofono.
Dunque, che fare?

Se salvi la carota, vai al **112**.
Se decidi di lasciar perdere questa faccenda e di andare in cerca di una stanza con le rotelle un po' più a posto, vai al **143**.
Se ti capita di avere uno xilofono e se ti senti nello stato d'animo di suonarlo, vai al **149**.

124

Tira un dado: se fai da 1 a 3, il Nerd riesce a suonare il campanaccio (vai al **101**); se fai da 4 a 6 riesci a sferrare il primo colpo, impedendogli così di scampanellare e iniziando un'altra zuffa.
Il Nerd ha 20 PUNTI DI VITA, colpisce facendo più di 6 ai dadi e possiede uno stiletto avvelenato con un siero paralizzante, sicché ogni volta che riesce a colpirti non puoi replicare.

Se riesci a ucciderlo, troverai 100 Pezzi d'Oro nel suo stivale, ma nessun altro tesoro. Puoi uscire dalla porta al **133**.
Se ti uccide lui, vattene al **14**.

125

Questa è una camera di m 3×9. È quasi vuota: c'è solo un cumulo di paglia con sopra un teschio e alcune ossa umane lì lì per sbriciolarsi. Non ci sono porte, oltre a quella da cui sei entrato.

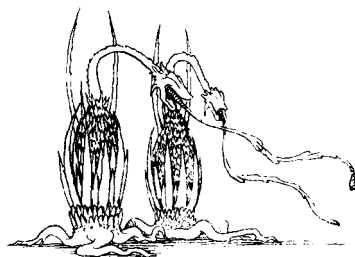
Sembra che le ossa appartenessero ad un avventuriero che ti ha preceduto: speriamo che tu non finisca allo stesso modo. Se rovisti nella paglia, troverai 10 Pezzi d'Oro, che non sono molti, ma è già qualcosa.

Torna al **65**.

126

Appena entri nell'enorme stanza, la porta si chiude dietro a te con fragore.
E si chiude a chiave!
Puoi sempre lanciare un paio di PUNTI DI VITA assieme ad un incantesimo "apriporta", naturalmente, ma se non lo fai avrai dei problemi complicati e difficili da risolvere. In questa camera ci sono cinque Botà-Bota neri, lucenti e molto pericolosi, uno in ciascun quadratino sul lato sud della stanza.
Come i Bota-Bota di tutto il mondo si muovono all'unisono, di un quadrato in direzione nord, tutti nello stesso istante. Secondo l'antica leggenda, se un contingente di Bota-Bota riesce a muoversi di sei quadrati, assorbe dalla terra abbastanza energia da poter lanciare il micidiale urlo di guerra ("BOTA-BOTA"), che uccide qualsiasi cosa lo senta.
Per fortuna non conoscono altre forme d'attacco, sicché li puoi fare tranquillamente a pezzi senza subire alcun danno. Per sfortuna è sufficiente che gridi un Bota-Bota solo per essere colpito a morte dall'urlo di guerra. Appese al muro dietro la fila di Bota-Bota ci sono una chiave e una pergamena. I Bota-Bota (quelli che rimangono vivi) faranno una mossa in avanti durante il lasso di tempo che ci metti a colpirne uno.

Hanno ognuno 5 PUNTI DI VITA, perciò non è difficile ucciderli: ma dovrai essere molto efficiente per farli fuori prima che possano avanzare di sei quadrati.

Se decidi di rompere il catenaccio e uscire (ammesso che tu riesca a lanciare la formula giusta prima che i Bota-Bota coprano i sei quadrati), vai al **102**.
Se qualche Bota-Bota riesce ad avanzare di sei quadrati ed emettere il suo grido di guerra, vai al **14**.
Se fai fuori i Bota-Bota prima che gridino, vai al **146**.

127

«Un momento, padrone» esclama il Djinn sorpreso. «*Costui ha indosso un ... un anello formicolante!*»
«Un anello formicolante?» chiede con ansia il Nerd, che è impallidito.
«Sì, un anello formicolante!» ruggisci, meravigliandoti di tutta questa eccitazione, ma rapido nello sfruttare a tuo vantaggio quello che pare essere un inaspettato colpo di fortuna. «E voi due dovete star bene attenti!»
«No! Il tremendo anello formicolante, no!» urla il Nerd estraendo un pugnale avvelenato dalla manica e cercando inutilmente di pugnalarsi alla schiena.

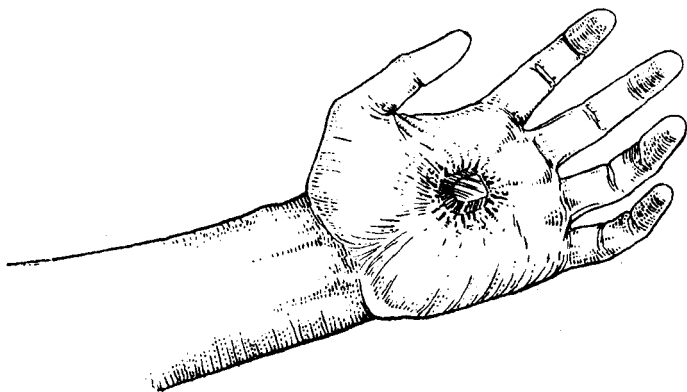
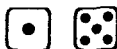
«Sono il vostro Schiavo Obbediente» dice il Djinn, inchinandosi profondamente verso di te. «La vostra volontà sarà per me un ordine, o Portatore di Anello Formicolante!»
«Mi stai prendendo in giro?» chiedi dopo un attimo di esitazione.
«Non mi sognerei mai, o Possente» risponde il Djinn. «Devo ridurre a poltiglia questo miserabile Nerd, mio ex-signore e padrone, in segno della mia devozione?»
Assenti entusiasta, essendo un po' assetato di sangue ultimamente, ma è troppo tardi: il Nerd è scappato via dalla stanza urlando, prima al **133**, poi lungo il corridoio, per scomparire nelle tenebre.
«Tu sei il mio schiavo, adesso? Davvero?» domandi incuriosito.
«Certamente, o Più Grande fra i Grandissimi. E sono anche molto utile, dal momento che ogni volta che ti azzuffi in un combattimento mi potrai chiamare sfregando l'anello formicolante. Io apparirò per affrontare i mostri al posto tuo. Ho ben 100 PUNTI DI VITA, colpisco facendo 5 ai dadi e, con questa scimitarra, infliggo +3 di danno. C'è una sola cosa: la mia Associazione non mi permette di combattere più di tre volte per ogni avventura. Comunque, fintanto che tu possiedi l'anello formicolante ti accompagnerò invisibile in ogni tua futura impresa. Inoltre io non posso venire veramente ucciso: perciò, anche se dovessi perdere tutti i miei PUNTI DI VITA, dovrò semplicemente smettere di combattere finché tu non mi chiamerai di nuovo. Sempre ammesso che tu mi chiami solo tre volte ad avventura».

Che sviluppo piacevole e rassicurante, Pip. Mentre

il Djinn sparisce (riapparirà quando lo chiamerai col tuo anello formicolante), puoi tornare dalla porta al **133** e da qui scegliere una nuova direzione.

128

Oh, no! È uno smeraldo maledetto!!!
Te ne accorgi nel momento in cui lo afferri con la tua manina avida. Cerchi disperatamente di liberartene scagliandolo a terra, ma la gemma non ne vuole sapere di staccarsi dalla pelle. Una volta raccolta, una gemma maledetta ti si appiccica addosso per tutta la vita. Che ora potrebbe non essere così lunga, visto che la pietra preziosa ti sottrarrà 4 PUNTI DI VITA ad ogni combattimento che dovrai sostenere da qui in avanti.

Ritorna al corridoio da cui sei venuto (al **70**).

129

Contrariamente a ciò che indica la mappa, sei in una stanza di m 3×3, con porte a nord (al **78**), ad ovest (all'**83**) e ad est (che riporta al corridoio).

130****

Hai sufficiente forza di volontà! Con un enorme sforzo riesci a distogliere lo sguardo dallo specchio deformante e scopri, con grande sollievo, che il tuo corpo comincia a tornare liscio, proporzionato e armonioso finché ridiventi quella bella, atletica e sana persona di sempre.
L'unico problema è quella "cosa" che sta balzando fuori dallo specchio in cui ti stavi guardando.
È la versione contorta, raggrinzita e deforme di te stesso. È possibile tentare una corruzione (da****), poiché la "cosa" condivide la stessa tua avidità per l'oro, Pip. A parte questo, sarà impossibile evitare il combattimento, perché non potrai ottenere alcuna Reazione Amichevole. Dovrai dunque combattere con te stesso, con una spettrale versione di te stesso. Per fortuna la "cosa" ha soltanto la metà dei tuoi attuali PUNTI DI VITA; per il resto è tale e quale a te sotto ogni aspetto. Inoltre impugna una versione contorta di E.J.. Non sarà un combattimento facile.

Se riesci ad uccidere il "deforme-te-stesso", troverai che il tuo doppio porta con sé la medesima quantità di denaro e di bottino che hai con te, perciò raddoppi tutti i tuoi averi. Se ce la fai a sostenerne il peso, puoi barcollare fino al **123** (attraverso l'uscita a sud), o al **77** (attraverso l'uscita ad ovest),

130 - *Una figura orrendamente distorta esce dallo specchio!*

o lungo il corridoio (attraverso l'uscita più a nord). Se muori (cioè se il tuo vero te stesso vien fatto fuori dal falso, deforme te stesso), devi andartene al **14**.

131

Sei entrato in una camera di m 3×3, e il passaggio alle tue spalle si rivela essere a senso unico, sicché non puoi tornare sui tuoi passi.
Inoltre sei caduto in un pozzo. Non è difficile risalire, anche se non hai una corda con te, ma perdi un numero di PUNTI DI VITA equivalente a due tiri di dadi.

Il passaggio a nord è anch'esso a senso unico e conduce all'**81**, ma non puoi praticarlo per rientrare in quella stanza.
La porta davanti a te conduce al **99**.

132

«O che tu fai costà, giovanotto?» ti chiede il vecchio, appoggiando a terra il forcone con molta lentezza e cautela, a causa della schiena malandata.
«Sto cercando il modo per chiudere l'Ingresso a questo Regno Spettrale, signor Vecchio Scimunito» gli rispondi con la massima cortesia possibile.
«Ahr, quel che si fa quaggiù da tutti! Piaccionti le piante in vaso?»
«Ahr» rispondi, con un'espressione che pare essere affermativa.

«A me piaccionmi, ahr. Piene d'amistà, le piante da vaso, si tu non le maltratti. Non come li omini, nahr. Non come li mostri, nahr. Chiudere l'Ingresso, dicesti?»
«Ah ..., cioè ... sì, certo, sì»
«Sarà impossibile quaggiù, giovanotto. Nahr. La via è guatata et controllata da l'istesso Cavaliere Nero, ahr. Ma lascia che io ti dia questa bottiglia di ammazza-erbacce. Sulla spada sfregala, in guisa che poscia doppiamente danno arrecherà al vegetal mostro che primo colpirai. Ce n'è per tre fiate, ahr».
Molto gentile da parte sua, non c'è che dire. Si tratta di un dono molto utile, perché non è da tutti i giorni trovarsi nella possibilità di arrecare per tre volte un danno raddoppiato, con la propria spada. Perciò riponilo con cura nel tuo bagaglio e torna alla porta segreta all'**80**.

133***

Questa camera di 9×9 sembra essere stata usata talvolta come sala di ricevimento, sebbene ciò che resta del mobilio sia in uno stato piuttosto disastrato.
Comunque, non è del tutto in disuso. Infatti ci sono due guardie armate alla porta della parete sud, e ad uno sguardo più attento capisci il motivo: la porta ha una scritta che dice: «STANZA DEL TESORO».
L'unico modo per varcare quella porta è superare le guardie, Pip. Non sembrano particolarmente forti: ciascuna ha 15 PUNTI DI VITA, il che ti suggerisce che da un bel po' nessuno porta loro da mangiare.

Però sono armate di spada e portano un'armatura di eccellente qualità, che toglie 3 punti da ogni danno eventualmente subito.

Le guardie non ti attaccheranno se le lasci in pace, cosicché hai la possibilità di ritornare nel corridoio. Se invece vuoi andare al **66**, dovrai tentare una Corruzione o un combattimento, o entrambe le cose.

134

Bel colpo, Pip: nella cassa ci sono 50 Pezzi d'Oro ed una pergamena! La pergamena è davvero interessante: contiene istruzioni per l'Incantesimo della Luce, che puoi realizzare al costo di un solo PUNTO DI VITA e che ti fornirà luce sufficiente per tutto il resto dell'avventura. Quando hai imparato questo incantesimo, lo potrai utilizzare anche se verrai ucciso e dovrai rifare il percorso. Che risparmio di torce!

Torna al **97** e riparti da lì.

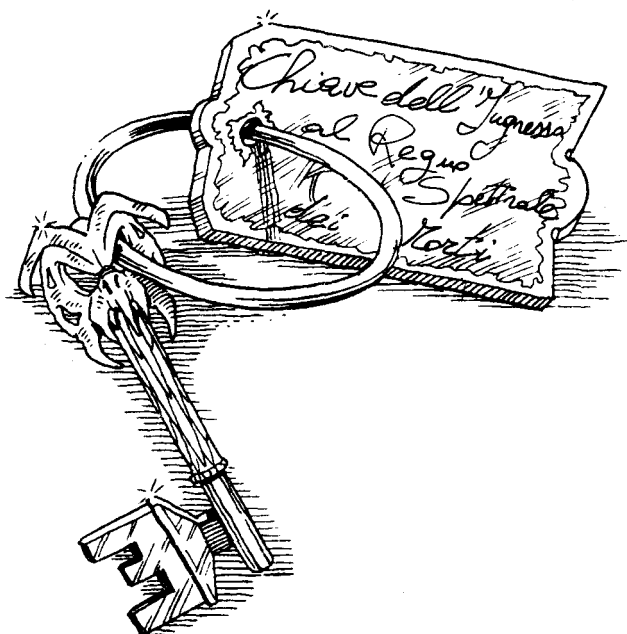
135

Ha tutta l'aria di essere una normalissima anticamera: una porta conduce nel corridoio, l'altra all'**81**. Potresti andar dritto per la tua strada, se non fosse per quello Spif che è spuntato nel bel mezzo del pavimento, bucandolo, sollevandolo e mettendo così a nudo la terra. Lo individui subito come uno Spif, naturalmente, perché queste piante bizzarre sono raffigurate in molti libri di incantesimi di Merlino. Questo ha un unico stelo, molto sottile e flessibile, il bulbo delle dimensioni

e forma di un melone (di quelli dolci) e il colore di una melanzana.
Cerchi disperatamente di ricordarti quel che hai letto sugli Spif. C'è qualcosa di magico in loro, ovviamente - altrimenti non ne parlerebbero in quei libri. Ma che cosa?
Finalmente ricordi: i semi! Dentro al bulbo ci sono fino a sei semi; per ciascuno che inghiotti riavrai tutti i tuoi PUNTI DI VITA al loro massimo valore (in assoluto). Si tratta del medicamento più potente che si conosca. Inoltre, se mangi sei semi di Spif, guadagnerai automaticamente 1 PUNTO DI VITA PERMANENTE.
L'unico problema è che agli Spif non piace che gli si mozzi il bulbo per sottrarre i semi, sicché si mettono a vibrare maledettamente se non agisci con cautela. Infatti, uno Spif in vibrazione modifica le molecole del corpo umano fino a farle diventare acqua salmastra, in otto secondi esatti.
Orbene, sei sicuro di voler correre il rischio di tagliare il bulbo allo Spif per ricavarne i semi?

Se sì, vai al **165**.
Se no, puoi comodamente tornare nel corridoio, oppure andare all'**81**.

136

C'è una chiave qui dentro!
Un'enorme chiave d'ottone appesa ad un gigantesco portachiavi d'ottone, con un'enorme etichetta d'ottone su cui è incisa, in gigantesche lettere d'ottone: «Chiave dell'Ingresso al Regno Spettrale dei Morti».

Hai trovato la chiave! (E persino senza dover combattere contro lo spaventoso Cavaliere Nero.) Questo sì che è incredibile, fantastico! Proprio la Chiave che hai tanto cercato e che ora trovi nella cassa della Piccola Signora Mostro. Tutto quello che hai da fare adesso è svignartela da qui, chiudere l'Ingresso, tornare a Camelot e rimpinzarti come un maiale al banchetto che faranno per festeggiarti.
Aspetta un istante. Devi ancora ritornare all'Ingresso! E qual è la via?

Le porte di questa stanza sono a nord (al **97**) e ad est (verso il corridoio).

137

Appena il macchinario si spegne (il che succede senza problemi), noti una bottiglia di Pozione Risanante (da sei dosi: ogni dose ti restituisce un numero di PUNTI DI VITA equivalente al tiro di un dado). Afferri rapido la bottiglia e ti volti per fronteggiare i Goll, che avanzano a passi pesanti con cattive intenzioni.
Ciascun Goll ha 10 PUNTI DI VITA, colpisce facendo 6 ai dadi e combatte con un pugnale (che arreca +1 di danno).

Se i Goll ti uccidono, vai al **14**. Altrimenti puoi uscire da una delle due porte.

138

Spada in pugno, scosti la tenda.
Non ci sono mostri, ma qualcosa che potrebbe rivelarsi altrettanto terrificante: hai scoperto una porta chiusa, e dietro ad essa (lo puoi vedere da una finestrella) una rampa di scale. Scale che scendono e scendono ...

Solo una chiave può aprire questa porta: la Chiave dell'Ingresso al Regno Spettrale dei Morti. Se ce l'hai, apri la porta e scendi al **71**.
Altrimenti è meglio che torni indietro per la stessa via da cui sei arrivato, e continui ad esplorare il primo Livello finché non trovi la Chiave.

139

Non sei mai sazio di punizioni, Pip! Vai al **14**.

140

Zap! Tutta questa enorme stanza è inondata di una luce rosata e accecante. Proviene da un grosso globo al centro della stanza, che pulsa (e bofonchia leggermente; già, le cose stanno così):

«IO SONO IL MAGICO ZIPPER» ridacchia una voce nella tua testa (è una telepatia). «STAVO ASPETTANDO DI VEDERE SE SARESTI STATO COSÌ SCIOCCO DA ENTRARE NELLA MIA DIMORA. SE LA LASCI ADESSO, TUTTI GLI INCANTESIMI CHE USERAI D'ORA IN POI TI COSTERANNO IL DOPPIO. E SE NON RIESCI A UCCIDERMI CON UN SOL COLPO, ASSORBIRÒ COMPLETAMENTE TUTTI I TUOI POTERI MAGICI».

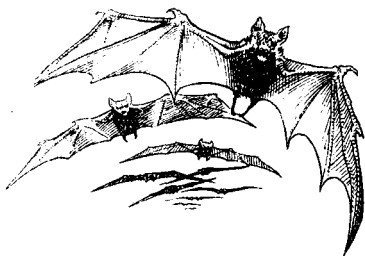
Brutta faccenda.
Il Mago Zipper ha solo 6 PUNTI DI VITA, ma il rischio è molto alto, perché hai un colpo solo. Però ti secca dover pagare il doppio d'ora in avanti, quando dovrai usare le tue magie. O mi sbaglio?

> Fai quel che ti pare, ma fallo. E poi scappa via da questa stanza e non farci più ritorno per il resto della tua avventura.

141

Sa proprio di calze sporche, Pip. Con un sapore del genere potrebbe essere davvero un veleno (l'Elisir Velenoso di Calze Sporche, un distillato alchemico molto famoso). Ma non è il caso che tu ti contorca già adesso, perché questo in realtà è un Antidoto con-

tro i veleni. Un sorsetto di questa roba ti curerà da tutti i veleni... e ci sono ben sei dosi. Se per caso sei già avvelenato, prendine una dose. Altrimenti tienila da parte per tempi peggiori.

Puoi uscire dalla porta est (al **92**), oppure dalla porta sud nel corridoio.

142

Mentre sferri il colpo mortale, il Mago Invisibile si materializza lentamente. E, che tu ci creda o no, è il ritratto sputato del malvagio Mago Ansalom! Ma non può trattarsi di lui, vero? Non l'avevi ucciso secoli fa? Come un esperto sciacallo, cerchi con cura nelle sue tasche. Ci trovi una palla di chewing-gum masticata, un coltello a serramanico, uno spago, una bambolina di cera, un teschio rimpicciolito e un libro di magia identico al tuo.

Butti via tutta questa paccottiglia, ma un'idea ti balena in mente e inizi a sfogliare rapidamente il Libro di Magia. Proprio come pensavi: contiene gli incantesimi che già conosci.

Stai per gettar via anche questo libro, quando hai un'altra intuizione e prendi ad esaminare più attentamente il retro della copertina; c'è qualcosa scritto in matita. Le lettere sono sbiadite, ma, nonostante la scarsa luce, finalmente riesci a leggere:

RESURREZIONE

Resurrezione? Resurrezione! Hai scoperto l'Incantesimo della Resurrezione! Si tratta dell'incantesimo di maggior valore che ci sia: l'unico che puoi usare quando sei morto. È un'impresa non facile, perché devi fare 10, 11 o 12 ai dadi. Se funziona, ti ritroverai vivo e vegeto con tutti i tuoi iniziali PUNTI DI VITA e potrai andartene in giro a combattere, uccidere mostri o fare quel che ti piace. Che incantesimo! L'unico problema è che consuma tanto di quel potere magico che non puoi usare altri incantesimi nei tre paragrafi successivi. O finché non ti metterai a DORMIRE.
In ogni caso questo incantesimo potrebbe far la differenza tra vita e morte per te, Pip. Rallegratene.

Adesso basta rallegrarsi; devi uscire da una delle due porte a sud: una conduce al **102**, l'altra all'**87**.

143

«Non sono affari miei» osservi, riponendo E.J. nel suo fodero, «ho altro da fare, invece di perder tempo coi problemi di una carota!»
Con queste parole ti dirigi verso una delle due porte.

Al **92**, oppure nel corridoio.

144

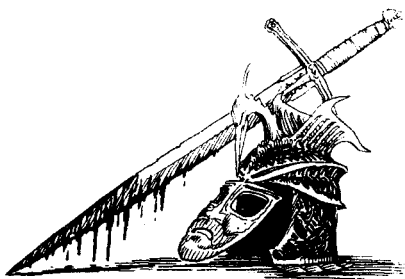
Per Giove, Pip! Sei fuori! Sei fuori dal labirinto! Attento, lo sforzo mentale ti ha portato via un sacco di energia, perciò cerca di rimetterti in sesto buttando giù un po' di cibo (se non ne hai, perdi 1 PUNTO DI VITA PERMANENTE a causa dello stress).
Se ti guardi attorno, scoprirai che ti trovi nel corridoio a nord, fuori della porta nord dell'area contrassegnata dal numero **129** sulla tua mappa.
Scoprirai che corri il grave pericolo di calpestare un piccolo, ma sorprendente oggetto magico: un Talismano di Protezione dai Mostri Vaganti. Quando evocherai i poteri di quest'oggetto, emetterà dei raggi che ti isoleranno in modo assoluto da ogni Mostro Vagante che incontrerai. Ma c'è soltanto un piccolo problema: il Talismano funziona solo due volte. Usalo saggiamente (oppure non usarlo affatto: *alcuni* avventurieri preferiscono fare a pezzi i Mostri Vaganti per prendergli l'oro).

Nel caso tu volessi tornare sui tuoi passi, al **129**, puoi raggiungere direttamente la porta della parete est. Fallo senza problemi, dal momento che ormai hai risolto il labirinto.

145

Come ti lanci contro l'uomo, quello lascia cadere la carota, fa un passo indietro e, con un ghigno malvagio, estrae una corta bacchetta dorata da una piega della manica.

«Ti avverto!» grida. «Questa è la Bacchetta dell'Incredibile Distruzione e la userò senza esitare per salvare entrambi dalla carota vampira».
«Non sono una vampira! Non sono una vampira!» protesta la carota.
La faccenda sta diventando davvero complicata, Pip. Onestamente, sei preparato ad affrontare un'Incredibile Distruzione per salvare questa evasa dall'orto?

Se sì, vai al **158**; altrimenti torna al **123** e scegli di nuovo.

146

È stata un'impresa pazzesca, ma ben condotta. Così scopri che la chiave apre la porta che prima era chiusa alle tue spalle (sventuratamente non l'Ingresso al Regno Spettrale dei Morti). La pergamena contiene un incantesimo risanante che vale un numero di PUNTI DI VITA equivalente ad un doppio tiro di dadi; inoltre trovi un incantesimo che tiene lontani i Minch, e questo interessante messaggio: VAI ALL'**87**.

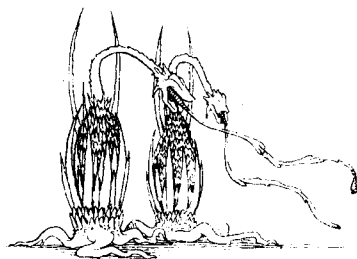
147 - *Il bicefalo è un po' nervoso . . .*

147

Si tratta di una stanza piuttosto ampia (m 6×15) per essere una discarica. Sembra che qui sia stata gettata ogni sorta di cose: tavoli, sedie, vecchi vasi e pentole, lampade, orologi, caffettiere, candelabri, gerofle, scope, brocche, scarpe vecc...

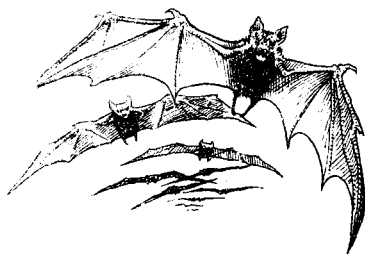
Gerofle?

Non c'è nulla di peggio che incontrare un Gerofla, quando desideri solo un po' di pace. Questi rettili, lunghi quasi due metri e bicefali, hanno un carattere peggiore di quello dell'Imperatore Ming di Mongo. Questo Gerofla in particolare, che se ne sta in agguato dietro ai mucchi di cianfrusaglie, ha 40 PUNTI DI VITA, colpisce facendo più di 6 ai dadi e ad ogni tuo colpo risponde con due colpi consecutivi (a causa delle due teste). Per fortuna tutte e due le teste infliggono soltanto il danno indicato dai dadi.

Se sopravvivi allo scontro, vai al **152**. Altrimenti leccati le ferite (è una brutta abitudine, però), al **14**.

148

Trattieni il fiato, Pip! Tutta la stanza è piena di gas velenoso. La tua vista di falco ha notato un Generato-

re di Gas Velenoso, dotato di un motore a carbone e a vapore di eccellente qualità (ma ancora in attesa di brevetto). È in piena funzione e sbuffa come una vaporiera.

Tira due dadi per vedere se sei sufficientemente rapido: se fai da 2 a 8, mi spiace, devi avviarti a passi lenti verso il **14**; se fai da 9 a 12, riesci a trascinarti fino al corridoio, tossendo e boccheggiando per la perdita di un solo PUNTO DI VITA.

149

La carota e l'uomo si guardano attoniti, mentre tu prendi a suonare lo xilofono.
«Che diavolo stai facendo?» chiede la carota.
«Hai perduto il lume della ragione?» esclama l'uomo.
Plink, plonk, plink . . . suona lo xilofono.
«Attirerai un ampitherian se continui con quell'affare» ti ammonisce l'uomo.

No, non so proprio che cosa sia un ampitherian, però il problema è un altro: vuoi rischiare di attirarne uno? Se continui a suonare vai al **114**. Altrimenti torna al **123** e scegli di nuovo.

150

Questa non è per niente una stanza. Le scale conducono in una specie di contorto corridoio, che ha una mappa enorme del Livello 3 disegnata su una lavagna proprio davanti a te (vedi Mappa 4).
Dal momento che non puoi portarti dietro tutta la lavagna per il resto dell'avventura, copia accuratamente la mappa (non senza chiederti chi l'abbia disegnata). Noti, inoltre, che ti trovi in un corridoio a spirale che conduce molto lontano.
Questa è davvero una sfortuna, poiché scoprirai che nei corridoi di questo livello dovrai tirare il dado, per vedere se ci sono Mostri Vaganti, ogni 4 *quadrati* (e non ogni 5, come al Livello sopra).
I risultati dovranno essere confrontati con la tavola dei Mostri Vaganti del Livello 3 (vedi Appendice IV).

Ora parti col piede giusto, controlla la mappa del Livello 3, e buona fortuna!

151

Qui c'è la statua di una rana con al collo un amuleto di filigrana d'argento tempestato di smeraldi magici. La rana ha indosso dei gambali rossi ed una mantella blu, sul suo petto è cucito un emblema: «Superrana».
Tutto ciò è probabilmente sconvolgente per te, ma ce n'è dell'altro. Sul piedistallo c'è un'iscrizione cesellata: «Tocca il mio amuleto e ti uccido. Firmato: Supernara» (le rane non sanno scrivere bene, si sa).
Accanto all'iscrizione c'è una nota, composta in una scrittura molto ornata e molto familiare. Dice:

L'amuleto, ti assicuro caro amico,
contiene un incantesimo telepatico.
Che puoi usar per allegramente viaggiare
oppur per non lasciarti tele-trasportare.

Non è una Superrana questa, a mio parere:
È intagliata in un pezzo di legno
Con un semplice plinto per sostegno.
E l'amuleto puoi certamente togliere.

Questo è un buon consiglio: non temere
Adesso sai che cosa ti conviene fare.
Le cose non son quel che sembrano, amico,
Confida in me, il tuo Demone Poetico.

Che bello: il Demone Poetico è stato qui e bada ai tuoi interessi (anche se le sue rime fanno sempre pena). Se sei pronto a credere al Demone, puoi cercare di prendere l'amuleto al **157**. Ciò non significa che tu non sia libero di lasciarlo dove sta e di andartene da questo paragrafo o dalla porta nord o dalla porta est (entrambe conducono in corridoi), oppure dall'altra porta, a nord, al **156**.

152

Sei stato veramente bravo a sopravvivere, stavolta: i Gerofla sono mostri di tutto rispetto. Che bell'eroe che sei diventato! Che valoroso massacratore di mostri! Che ricercatore intrepido di bottini e prede! Che . . .
Basta con le adulazioni! Ora che ti sei sbarazzato del Gerofla, puoi rovistare tra le cianfrusaglie. Per esem-

pio, quella lampada di ottone sembra molto interessante. Un po' ammaccata e molto vecchia, ma interessante. Ora che hai trovato la lampada, che te ne fai?

Se la sfreghi, vai al **177**. Se cerchi di aprirla, vai al **186**.
Se cerchi di accenderla, vai al **199**.

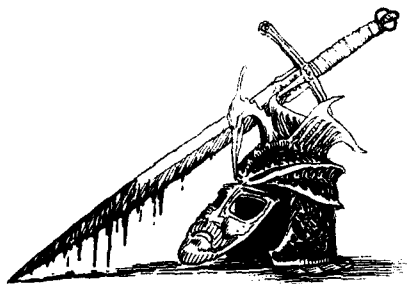
153

Un turbine ti avvolge nell'istante in cui entri, accecandoti e tele-trasportandoti direttamente al **150**.

154* (ciascuno)**

Ti ricordi del numero ottenuto con il dado prima di venire qui? Indica quante urne sei riuscito ad aprire prima di notare il fumo che usciva dalla prima di esse.

Ora il fumo esce da tutte le urne, solidificandosi in un gruppetto di esseri dalla pelle verdastra con in testa dei turbanti e in mano delle scimitarre. In breve, Djinn.
Se per caso hai con te un anello formicolante, agitalo in direzione dei Djinn e così sarai in grado di scappare, attraverso le doppie porte, nel corridoio.
Altrimenti le cose si complicano, per non dire che diventano gravi. Ogni Djinn che hai liberato ha 30 PUNTI DI VITA, colpisce facendo 5 ai dadi e provoca +2 di danno con la sua scimitarra. Si possono Corrompere tutti quanti, se hai denaro sufficiente. Se non ci riesci, ti attaccheranno con violenza.

Se sopravvivi, puoi tornare nel corridoio. Se no, puoi tornartene al **14**.

155

Buio qui.
Molto buio, già.
Così buio che puoi sentirti respirare.
Ma è il *tuo* respiro?
Trattienilo per un minuto e ascolta.

Che cosa spiacevole: trattieni il respiro, eppure senti ancora respirare. Aaaaaaaaaaaagh! Qualche essere malvagio ti sta facendo a pezzi con un'arma affilatissima.

Lascia perdere la sorpresa, Pip: questa Cosa (qualsiasi cosa sia) ha il primo colpo contro di te. Ha anche 40 PUNTI DI VITA ed una lama (qualsiasi lama sia) che provoca +3 di danno. Per fortuna ha bisogno di fare più di 7 per colpirti con successo, a causa del buio. Ma anche tu, purtroppo.
Se la uccidi, vai al **159**. Altrimenti prova al **14**.

156

Non mi piace l'aspetto di questo posto, Pip.
«Non mi piace l'aspetto di questo posto, Pip» osserva E.J. dal suo fodero.
Infatti non piace neanche a te, e siamo in tre. La camera di m 18×18 è fredda e silenziosa come una tomba. A giudicare dalle bare e dai sarcofagi che ci sono, sembra proprio una tomba. Tutte queste casse da morto sono disposte in più file lungo l'asse nord-sud.
Ci sono due porte: una dà nel corridoio a nord, l'altra a sud, al **151**. Forse sarebbe meglio andarsene in punta dei piedi verso una di esse prima che...
«Oops!» esclama E.J., che sembra avere gli occhi persino sulla nuca (se si può dire così) dell'elsa. «Le bare si stanno aprendo!»
È così. Piano piano, ma inesorabilmente, i coperchi si spalancano e, altrettanto piano e inesorabilmente, enormi catenacci serrano le due porte, intrappolando te e la cara E.J. in quella che probabilmente... Sì, è... la Cripta del Vampiro!!

156 - *Le bare si stanno aprendo*

Brutta faccenda. Pip. Non potresti evitare questi paragrafi così pericolosi? Ci sono dodici bare in tutto ed ora devi tirare i dadi per scoprire quante si stanno aprendo.
Ogni bara contiene un Vampiro. Ogni Vampiro ha un numero di PUNTI DI VITA (o di PUNTI DI MORTE, per meglio dire) equivalente ad un doppio tiro di dadi moltiplicato per due. Ogni Vampiro ti morde se fa più di 5 ai dadi, e ti succhia via 5 PUNTI DI VITA ad ogni morso (indipendentemente da quanti punti di danno indicherebbero i dadi). Ogni Vampiro ha molta sete...
Ragazzo mio, che pasticcio!

Se sopravvivi a questo brutto incontro, troverai in ogni bara aperta un rubino che vale 500 Pezzi d'Oro. Quando avrai ripulito e chiuso le bare, le porte si apriranno automaticamente, lasciandoti la scelta tra nord e sud.
Se non sopravvivi, il viaggio al **14** sarà molto breve.

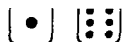
157

Con cautela e attenzione rimuovi l'amuleto dal collo della rana, aspettandoti da un momento all'altro che la bestia ti balzi addosso per morderti. Ma questo non avviene: il Demone Poetico ha scritto cose vere, e poetiche per di più. Caro vecchio Demone.
Ora mettiti l'amuleto al collo e preparati a delle buone notizie, una volta tanto: per un massimo di tre volte (in questa avventura) potrai usare l'amuleto per tele-trasportarti direttamente a qualsiasi paragrafo (in

ogni Livello) in cui sei già stato (anche se si tratta di un paragrafo in cui ti eri fatto uccidere). Questo potrà risparmiarti un sacco di problemi con i Mostri Vaganti. Non puoi usare l'amuleto per trasferirti in un posto che non hai ancora visitato, e se tenterai di farlo ti ritroverai al **14**.
Una notizia forse ancora migliore è che, se ti trovi in un paragrafo in cui sei minacciato di venir tele-trasportato da qualche altra parte, puoi utilizzare l'amuleto per bloccare il tele-trasporto; il che ti permetterà di lasciare quel luogo uscendo dalla stessa porta da cui sei entrato. Potrai usare l'amuleto in questo modo per sei volte.

Ora puoi uscire dalla porta a nord o ad est, nei corridoi. Oppure dalla porta al **156**. Oppure usare l'amuleto per farti tele-trasportare come ti è stato detto.

158

Pfff!
Un globulo di luce verde schizza dalla punta della bacchetta per cadere miseramente, con un debole sfrigolio, sul pavimento.
«La mia bacchetta magica è esaurita!» grida allarmato l'uomo.
Splat!
Con il piatto della spada lo colpisci sulla testa, facendolo crollare all'istante, privo di sensi.
«Mio eroe!» esclama la carota, deliziata. E immediatamente ti dà un morso all'anca. I tuoi PUNTI DI VITA stanno svanendo a velocità allarmante!

«Attento al morso della carota vampira!» gioisce la carota, preparandosi all'ultimo, letale morso.

Hai solo una chance, Pip: l'incantesimo che rende amichevoli i mostri vegetali. Ti ricordi come si chiama? STIL! Se funziona, la carota vampira ti restituirà tutti i PUNTI DI VITA che ti ha succhiato, e rimarrà con te come un angelo custode finché tu non lascerai il Regno Spettrale (e angelo custode sul serio: in circostanze normali ha bisogno di fare più di 6 ai dadi per colpire, ma se riesce a farlo per tre volte consecutive, qualunque sia il danno, uccide automaticamente il suo avversario). Ma se l'incantesimo non funziona, la carota ti succhierà gli ultimi PUNTI DI VITA che ti restano e ti spedirà, pallido ed esangue, al **14**.

159

Fatto fuori il Guardiano delle Tenebre (o qualsiasi cosa fosse), ritrovi la via tastando il muro che separa questa stanza dal **200**. Ma non ci sono porte. C'è, comunque, una sacca di cuoio (probabilmente lasciata dalla Cosa) che contiene 300 Pezzi d'Oro. Un bel bottino.

Puoi lasciare il **164** da una delle due porte a nord.

160

Un turbine ti avvolge nell'istante in cui entri in questo corridoio, accecandoti e tele-trasportandoti direttamente al **147**.

161

Sembra che ti toccherà marcire qui. Resisti fin che puoi, poi vai al **14**.

162

Ci sono moltissime urne, qui dentro. Di terracotta e alabastro, ed alcune di argilla rozzamente lavorata, ma tutte enormi e ben sigillate.
Chissà mai cosa contengono?

> Già, chi lo sa. Ma se sei deciso ad aprirle tira un dado, tieni a mente il risultato, e vai al **154**.
> Oppure puoi semplicemente ignorare le urne e andartene attraverso la doppia porta a sud, nel corridoio.

163

Non l'hai decifrata, Pip, vero?
Vero, Pip?

> Vieni tele-trasportato direttamente al **14**.

164

Come hai notato sulla mappa, c'è una zona buia in questa stanza. Inizia 5 quadrati dopo la porta da cui sei entrato e sembra che ti causerà dei problemi.

Potrebbe anche nascondere una porta al **200**. Torce, lampade e persino Incantesimi di Luce non rischiareranno quelle tenebre, ma se vuoi avanzare a tentoni, vai al **155**. Altrimenti l'unica opzione che ti resta è di tornare indietro attraverso la stessa porta da cui sei entrato.

165

Tira due dadi. A meno che tu non faccia più di 10, lo Spif si metterà a vibrare. In tal caso puoi contare fino a otto e poi filare al **14**.
Se riesci a fare 10, 11 o 12, devi tirare ancora un dado per scoprire quanti semi ci sono nel bulbo.
Le porte di questa stanza conducono o al corridoio a nord o all'**81** a sud.

166

Pare che non fosse la risposta giusta, Pip. O, se lo era, stanno barando, dal momento che ti si sono lanciati addosso con urla spaventose. Ogni Zombi ha 30 PUNTI DI VITA, colpisce facendo più di 5 ai dadi e con le nude mani ti strappa le carni causandoti +4 di danno. Se sopravvivi, puoi uscire dalla porta ovest, nel corridoio. O dalla porta est, al **173**.
Altrimenti puoi sprofondare lentamente al **14**.

167

Un turbine ti avvolge nell'istante in cui entri, accecandoti e tele-trasportandoti direttamente al **74**, che è proprio all'inizio del Livello 2.

168

«Abbiamo sottoposto la risposta al tremendo Cavaliere Nero e lui ha detto che è sbagliata!» gridano all'unisono i nani, scagliandotisi contro per farti a pezzi. Ciascuno ha dalla sua il Fattore Sorpresa.

Probabilmente non sopravviverai alla loro furia, poiché ognuno ha 20 PUNTI DI VITA, colpisce facendo più di 5 e provoca +3 di danno. Ma se riesci a farla franca, puoi trascinarti fino alla porta ovest per andare al **176**, oppure fino a quella est che dà nel corridoio.
Altrimenti puoi solo trascinarti al **14**.

169

Questa è la stanza più strana che hai incontrato finora, anche se tutto questo posto è molto strano. Ad esempio ci sono gabbie in ogni angolo; il che significa che sei appena entrato in una gabbia, da qualsiasi porta tu provenga ... E quel che è peggio, la porta dietro a te si è chiusa ermeticamente. Sei in trappola e non puoi far altro che afferrarti alle sbarre come una scimmia e chiederti come mai ti sei messo nei guai così presto.

In mezzo alla stanza c'è uno Gnomo, seduto a un tavolino su cui sono sparpagliati alcuni fogli di pergamena, una penna appuntita e dell'inchiostro.
«Mi fa piacere che tu sia capitato qui» dice lo Gnomo. «Mi chiamo Crippen e sono lo scrivano del Cavaliere Nero».
«Fammi uscire da questa gabbia» urli, «o spezzerò le sbarre e verrò a mangiarti per colazione!»
«Bella recita» ti risponde, «ma un po' stupida. Queste gabbie sono state costruite per tenerci il drago di compagnia del Cavaliere Nero, così le tue chances di uscire sono nulle. Comunque sono disposto a lasciarti uscire se mi aiuterai a risolvere un problema. Il Cavaliere Nero vuole che io spedisca degli inviti a un party per celebrare la sua vittoria su un idiota, un tale Pip, che si è perso in qualche parte del Regno. A proposito come ti chiami?»
«Pat» rispondi prontamente. Non è certo il momento di mettersi a discutere con qualcuno così vicino al Cavaliere Nero.
«Bene, Pat» fa Crippen, «il Cavaliere Nero vuole invitare il cognato di suo padre, il suocero di suo fratello, il fratello di suo suocero e il padre del cognato. Vuole anche che io risparmi carta, sicché il mio problema è di trovare il minor numero di inviti da spedire, ma, allo stesso tempo, coprire l'intera lista degli invitati. Suppongo che sia possibile trovare la soluzione in modo logico, ma la logica non è mai stata il mio forte. Il mio forte è l'omicidio, a dire il vero».
«Che mi darai se te lo dico?» gli chiedi, anche se non hai la più pallida idea di come rispondere, adesso.
«Ti darò la chiave della gabbia. Altrimenti te ne resterai là dentro a marcire».

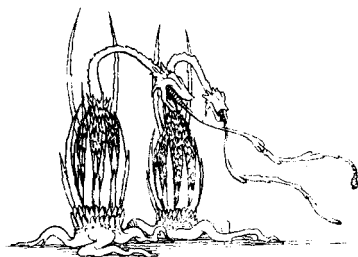
Questione di vita o di morte, come si dice. Qual è la risposta?

Se pensi che sia quattro, vai al **161**.
Se pensi che sia due o tre, vai al **185**.
Se pensi che sia uno, vai al **197**.

170

Se hai studiato la mappa, non ti sorprenderà sapere che il pavimento di questa stanza è lastricato di blocchi bianchi e neri, come una scacchiera (una scacchiera molto piccola, a dire il vero, dato che ha solo quattro quadrati per lato, eppure . . .).
Se hai ancora del buon senso (e ce l'hai, dal momento che sei sopravvissuto fin qui) potresti immaginare che questa disposizione abbia qualche significato. Probabilmente un brutto significato. Come, ad esempio, che camminare sui quadrati neri ti possa uccidere; oppure che sfiorare i quadrati bianchi possa mandarti in pappa il cervello. Dunque, su quali quadrati camminerai? Può darsi che il frammento di pergamena appeso al soffitto ti possa aiutare. Potresti pescarlo con la tua E.J. senza dover toccare né quadrati bianchi né quadrati neri.
Sulla pergamena c'è scarabocchiata soltanto una parola: «Aaaaahhhhhh!»
Apparentemente si tratta del rantolo di agonia di qualche povero avventuriero balzato sul quadrato sbagliato. Stai per gettarlo via disgustato, quando noti una scritta sul retro:
«Evita quello che comincia col tredicesimo. Usa quello che comincia con il secondo. È un lungo sentiero che

non ha svolta ed un assenso è altrettanto buono che un ammicco ad un cavallo cieco».
Qualche idiota diventa molto petulante quando sta per morire. Ma il messaggio può contenere un indizio (se riesci a scoprirlo).

Riflettici su e deciditi: se cammini sui quadrati neri, vai al **163**; se su quelli bianchi, vai al **195**.

171

«Abbiamo sottoposto la risposta al tremendo Cavaliere Nero, e lui ha detto che è sbagliata!» gridano all'unisono i nani, scagliandotisi contro per farti a pezzi. Ciascuno ha dalla sua il Fattore Sorpresa.

Probabilmente non sopravviverai alla loro furia, poiché ognuno ha 20 PUNTI DI VITA, colpisce facendo più di 5 e provoca +3 di danno. Ma se riesci a farla franca, puoi trascinarti fino alla porta ovest per andare al **176**, oppure fino a quella est che dà nel corridoio. Se non ce la fai, puoi solo trascinarti al **14**.

172

Tutto sembra molto ridicolo attraverso questi occhiali, Pip. Il blu è diventato verde, il verde rosso e il rosso una varietà chiazzata di viola. La cosa veramente strana è che noti un avviso sulla parete a nord che dice:

ENTITÀ INVISIBILI
SERATA DANZANTE

SABATO SERA. SALA PRINCIPALE
ALLE ORE 20.

BUFFET OFFERTO DAI TROGLODITI
ORCHESTRA DEL FLAGELLATORE SUBLIME
E I «GRUGNI»
Entrata 5 Pezzi d'Oro
Il ricavato sarà devoluto al Fondo Benemerito del Cavaliere Nero.

Prima non potevi vedere quell'avviso: gli occhiali ti permettono di notare tutte le cose invisibili. Possono essere molto utili; portali via con te, poi esci dalla porta sud, nel corridoio.

173

Un'altra brutta storia. Qui dentro ci sono tre esseri estremamente odiosi: Zombi - sembra - e per di più giganti; ciascuno alto tre metri e mezzo, pallido come la morte, ossuto come un cadavere e con denti lunghi e aguzzi. Ogni Zombi ha 30 PUNTI DI VITA, colpisce facendo più di 5 e, strappandoti le carni con le nude mani, infligge +4 di danno. Gli Zombi non si lasciano Corrompere, cosicché puoi subito estrarre E.J. e...

Aspetta un istante: uno degli Zombi sta dicendo qualcosa. Non accade molto spesso quaggiù: i mostri prima ti fanno a pezzi e poi ti fanno domande.
«Il nostro padrone, il Cavaliere Nero, ci ha detto che sei un gran testone e noi, come membri fondatori della Mensa degli Zombi, abbiamo deciso di metterti alla prova. Questa consiste nel dedurre logicamente quali siano le nostre professioni». Lo Zombi digrigna i denti in un mostruoso sorriso.
«Che prova sciocca!» rispondi, lasciando andare E.J. nel suo fodero. «Non c'è nessuna logica, ma si tratta solo di tirare a indovinare».
Lo Zombi sorride di nuovo: «Te lo rendiamo più facile. Il mio nome è Ivan e faccio il marinaio». Indica il suo compagno: «Lui è Truoc e fa l'avvocato. Tutto quel che devi fare è scoprire il mestiere di Imra».
Imra sorride e s'inchina: «E per renderti la cosa ancor più facile ti posso suggerire che faccio o il medico, o il soldato, o il mercante, o il dentista».
Tutti quanti aspettano, sorridendo in modo malvagio.

Se pensi che sia un medico, vai al **166**.
Se pensi che sia un soldato, vai al **192**.
Se pensi che sia un mercante, vai al **178**.
Se pensi che sia un dentista, vai al **188**.

174

«Abbiamo sottoposto la risposta al tremendo Cavaliere Nero, e lui ha detto che è sbagliata!» gridano all'unisono i nani, scagliandotisi contro per farti a pezzi. Ciascuno ha dalla sua il Fattore Sorpresa.

Probabilmente non sopravviverai alla loro furia, poiché ognuno ha 20 PUNTI DI VITA, colpisce facendo più di 5 e provoca +3 di danno. Ma se riesci a farla franca, puoi trascinarti fino alla porta est che dà nel corridoio.
Se non ce la fai, puoi solo trascinarti al **14**.

175

Oh, oh. Ci sono tre fantasmi qua dentro. Li puoi vedere grazie ai tuoi occhiali speciali. Stanno venendo proprio verso di te, facendo confusione con le loro stupide catene. Per fortuna ognuno di loro ha solo 10 PUNTI DI VITA, poiché di solito i fantasmi hanno salute cagionevole. Colpiscono facendo più di 6 e infliggono +1 di danno.

Se riesci a sopravvivere allo scontro, puoi frugare nella stanza (al **182**). Altrimenti vai a dare un'occhiata al **14**.

176

Un turbine ti avvolge nell'istante in cui entri in questa stanza accecandoti e tele-trasportandoti direttamente all'**80**, che sta lassù al Livello 1!

177

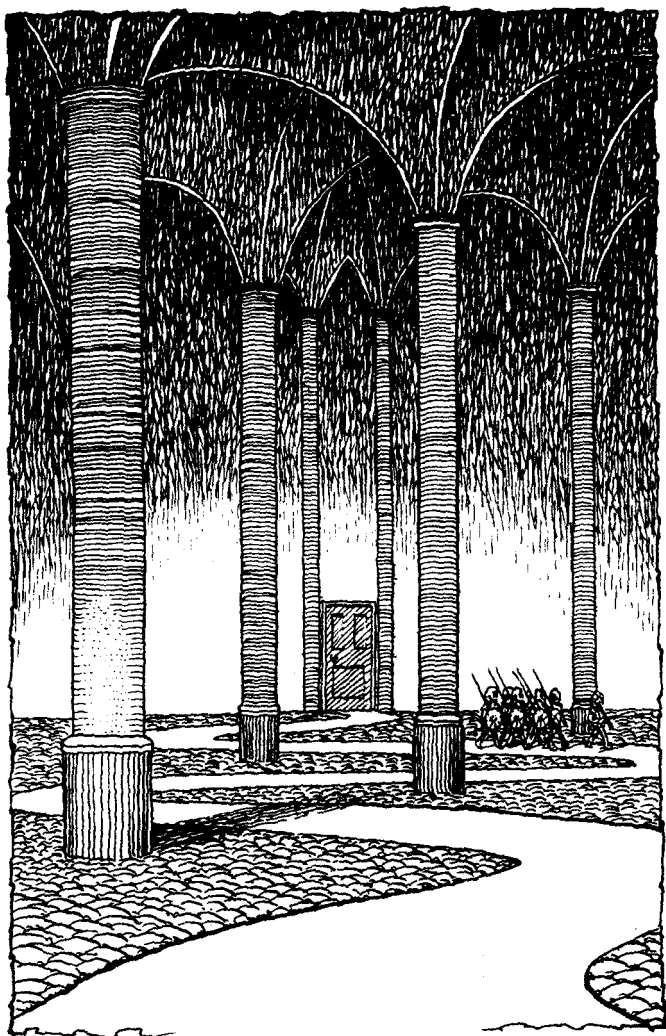
Ti chiami Pip, mica Aladino! Torna al **152** e smettila di fare confusione.

178

Sembra che non si tratti della risposta giusta; oppure, se lo era, ti stanno imbrogliando: infatti ti si stanno lanciando addosso con urla da zombi. Ricordati che ogni Zombi ha 30 PUNTI DI VITA, colpisce facendo più di 5 e strappa le carni infliggendoti +4 di danno.

Se sopravvivi all'attacco, puoi lasciare la camera dalla porta ovest per andare nel corridoio, oppure dalla porta est al **173**. Altrimenti sprofonda lentamente al **14**.

179

Che strano, molto strano, proprio bizzarro. Sul pavimento di questa enorme sala è disegnato un sentiero sinuoso, sul quale sta marciando un contingente armato di Sette Nani.
(Ti guardi attorno velocemente per cercare Biancaneve, ma non c'è. Fai bene ad arrossire dalla vergogna: aspettarsi Biancaneve in una storia del genere!)
«Squadrone, alt!!» grida il Nano caposquadra, che ha disegnate sulla manica tre strisce ed una corona, il distintivo di Sergente Maggiore Britannico.
«Uccidere! Uccidere! Uccidere!» cantano in coro gli altri sei; i loro occhietti luccicanti ti fissano, mandando bagliori.
«Calma, ragazzi!» grugnisce il Sergente Maggiore. «Forse costui conosce la risposta».
«Siiii! La risposta!» gridano all'unisono.
«La risposta a che?» chiedi cautamente. Non sei particolarmente ansioso di scontrarti con sette nani ben addestrati al combattimento. Il Sergente Maggiore si

179 - *C'è un drappello di sette nani in marcia*

gratta il naso in un modo piuttosto preoccupante. «Alle ore 0.1500 (alle 15, per il vostro sistema) il nostro Ufficiale in Comando, il Tremendo Cavaliere Nero di Avalon, ci ha ordinato di marciare su un percorso pianeggiante, quindi su una collina, per poi tornare indietro per la stessa via. Siamo ritornati alle 0.2100 (alle 21, per capirsi). Quindi ci ha chiesto per quante miglia abbiamo marciato. Noi, che siamo ignoranti come somari, non lo sapevamo. E allora ci ha ordinato di marciare e marciare in questa sala, finché non avessimo trovato la risposta. Che faccenda noiosa: qui dentro non succede mai niente, tolto il divertimento di uccidere qualche occasionale avventuriero. Ora il problema è questo: ci dici quanto abbiamo marciato, o dobbiamo divertirci facendoti a pezzi?»
«Nessuno potrà darvi la risposta se per prima cosa non chiarite un punto essenziale» gli rispondi furbescamente, tanto per prendere tempo.
«Cioè?»
«Quante miglia avete percorso ogni ora?» chiedi compiaciuto, sapendo bene che questo branco di ignoranti non può conoscere la chiave del problema.
Ma, con tuo grande orrore, il Sergente Maggiore risponde prontamente: «Quattro miglia all'ora sul piano, tre miglia all'ora su per la collina e sei miglia all'ora giù per la collina. Ad andatura costante, come da regolamento».
Lo fissi con espressione attonita. Devi rispondere in fretta.

Se pensi che la risposta sia 13 miglia, vai al **168**;
se 12 miglia, vai al **171**;
se 16 miglia, vai al **174**;

continua

se 24 miglia, vai al **191**;
se 20 miglia, vai al **183**.

180

Qualcosa ti colpisce alla testa, portandoti via 4 PUNTI DI VITA (*se ti uccide, vai al* **14**).
Tiri un colpo preciso, ma manchi il bersaglio.
Qualcos'altro ti colpisce, sottraendoti ancora 1 PUNTO DI VITA (*se ti uccide, vai al* **14**).
Siccome sei una persona sveglia, ti viene in mente che potresti essere attaccato dai Fantasmi. Sembra che siano tre in tutto. Per fortuna hanno ognuno solo 10 PUNTI DI VITA (i Fantasmi non godono di buona salute), colpiscono facendo più di 8 ai dadi e infliggono +1 di danno. Per sfortuna sono invisibili, e perciò hai bisogno di fare più di 8 per colpirne uno. Con tutto ciò, ogni tre colpi manchi automaticamente il bersaglio.

Se sopravvivi, puoi uscire dalla porta sud, nel corridoio. Altrimenti c'è sempre il conforto del **14**.

181

Un turbine ti avvolge nell'istante in cui entri qui accecandoti e tele-trasportandoti direttamente al **164**.

182

Con quegli stupidi esseri fuori combattimento puoi cercare con calma. Grazie agli occhiali scopri una bac-

chetta magica. Un'ispezione più accurata rivela che si tratta di una bacchetta per le Palle di Fuoco. Tira un dado per vedere quante Palle di Fuoco sono rimaste, prendi con te la bacchetta e vai nel corridoio dalla porta sud.

183

«Abbiamo sottoposto la risposta al tremendo Cavaliere Nero, e lui ha detto che è sbagliata!» gridano i nani all'unisono, scagliandotisi contro per farti a pezzi. Ciascuno ha dalla sua il Fattore Sorpresa.

Probabilmente non sopravviverai alla loro furia, poiché ogni nano ha 20 PUNTI DI VITA, colpisce facendo più di 5 e infligge +3 di danno. Ma se riesci a farla franca, puoi trascinarti fino alla porta ovest per andare al **176**, oppure fino a quella est che dà nel corridoio.
Altrimenti, puoi solo trascinarti al **14**.

184

Un turbine ti avvolge nell'istante in cui entri qui dentro, accecandoti e tele-trasportandoti direttamente all'**87**, che si trova di sopra, al Livello 2.

185

Sembra che dovrai restare qui a marcire. Resisti finché puoi, poi vai al **14**.

188 - *Ti si lanciano addosso gridando come zombi*

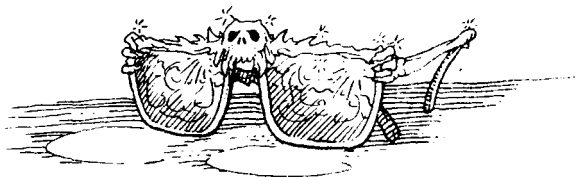
186

C'è dell'olio, dentro. E uno strano profumo che non riesci a definire bene. Probabilmente non l'hai mai sentito prima d'ora. Per il resto ha tutta l'aria di una normalissima lampada.
Puoi prenderla con te o sbarazzartene.
Esci dalla porta sud, nel corridoio; oppure dalla porta est (al **167**). Oppure puoi accendere la lampada, ora che sai che contiene dell'olio (e vai al **199**).

187

Se tu non fossi un avventuriero incallito potresti pensare che questa stanza sia completamente vuota! Ma tu sei un avventuriero incallito, e ti metti a frugare in giro.
Bravo, hai scoperto un paio di occhiali con la montatura dorata.

> Cosa fai, li metti? Se sì, vai al **172**. Se no, puoi lasciarli perdere e tornare nel corridoio dalla porta sud.

188

Pare che non fosse la risposta giusta. O, se lo era, stanno barando, dal momento che ti si sono lanciati addosso con urla da zombi. Ogni Zombi ha 30 PUN-

TI DI VITA, colpisce facendo più di 5 ai dadi e con le nude mani ti strappa le carni infliggendo +4 di danno.

Se sopravvivi, puoi uscire dalla porta ovest, nel corridoio. O dalla porta est al **173**.
Altrimenti, puoi sprofondare lentamente al **14**.

189

«Trenta e lode!» esclama l'insegnante di matematica. «Centomila ratti ucciderebbero di sicuro il gatto, prima che questo riesca a farli fuori tutti. Non sarà matematicamente esatto, ma così è la vita».
Cerca nella tasca della giacca, sorride (di un sorriso assai poco rassicurante) e ti dice: «Qui, prendi! Eccoti il lasciapassare per la Dimora del Cavaliere Nero».
Dai un'occhiata al lasciapassare, su cui c'è scritto: «Vai dritto al **200**».

Se vuoi utilizzare il lasciapassare, puoi andare direttamente al **200**.
Altrimenti puoi lasciare la stanza **198** dalla porta nord.

190

Questa stanza ottagonale è completamente vuota. Almeno così sembra.
Se hai con te gli occhiali speciali potresti darci un'occhiata (al **175**).
Se non ce li hai, puoi comunque frugare in giro (al **180**).

Oppure puoi sempre uscire dalla porta sud e entrare nel corridoio.

191

«E come hai fatto a calcolarlo?» ti chiede aggressivo il Sergente Maggiore.
«È semplice» gli rispondi, cercando di esprimerti nel modo più intellettuale possibile. «Dal momento che questo plotone di somari marcia a quattro miglia all'ora sul piano, ogni miglio sul piano viene coperto in un quarto d'ora. Per salire alla velocità di tre miglia all'ora, impiegano un terzo d'ora ogni miglio in salita. E poiché la loro velocità giù per la collina è di sei miglia all'ora, ne segue che impiegano un sesto d'ora per coprire un miglio in discesa».
«Ah, sì» annuisce perplesso il Sergente Maggiore.
«Ciò significa che per OGNI miglio da voi coperto per andare fin laggiù e ritornare qui, avete impiegato *mezz'ora*. Non ha importanza che abbiate marciato sul piano o in collina. E dato che avete marciato per sei ore in tutto, dalle 15 alle 21, ne risulta che avete coperto 12 miglia da qua fin là e 12 miglia da là fin qua: in tutto 24 miglia!»
«Urrà!» esclamano i Nani tutti insieme. «Pip, Pip, Urrà!»
«Posso andare, adesso?» chiedi cortesemente. Sei esaurito per tutti quei calcoli.
«Certo» risponde il Sergente Maggiore, raggiante. «Anche noi possiamo andarcene. Ecco ... prendi una scatoletta di "sputaelustra" per la tua spada. E congratulazioni!» Ti porge una scatoletta, piuttosto arruggini-

ta, di lucido. «Roba portentosa: non solo farà brillare la tua spada come uno specchio, ma le permetterà di infliggere *ulteriori* 2 punti di danno. Qui ce n'è a sufficienza per sei combattimenti». Detto questo, i Sette Nani si allontanano a passo di marcia, cantando a squarciagola: «Andiam, andiam, dal Nero Cavalier . . .»

Puoi seguire i Nani per le vie segrete fino al **200**. Naturalmente se non ti senti pronto al faccia a faccia con il Cavaliere Nero, puoi uscire dalla porta ovest (al **176**), o dalla porta est, nel corridoio.

192

«Per giove, questo avventuriero non è affatto un testone!» esclama Ivan, stupito. «È proprio la risposta giusta. Prego, accetti questo con i nostri più rispettosi omaggi». E prima che tu possa muoverti, balza verso di te e ti appende un medaglione al collo.
Te lo strappi disperatamente, poiché pensi che sia qualcosa di malvagio, ma quando apri il medaglione, dentro vedi questa incisione:

MEMBRO ONORARIO DELLA MENSA
DEGLI ZOMBI

Che confusione! Membro onorario della Mensa degli Zombi, eh? Però, che vantaggio ci sarà mai?
«Prego, può procedere per la sua strada. Non le arrecheremo ulteriore disturbo» dice lo Zombi Truoc. «Mi permetta di darle un consiglio: non vada al **176**, potrebbe pentirsene».

Naturalmente puoi ignorare il consiglio, e andare direttamente al **176** dalla porta est.
Oppure puoi uscire dalla porta ovest, nel corridoio.

193

Un turbine ti avvolge nell'istante in cui entri, accecandoti e tele-trasportandoti direttamente al **200**.

194

«Testa di rapa!» ruggisce l'Insegnante, montando su tutte le furie. «Qualsiasi sciocco ignorante avrebbe capito che centomila ratti si pappano un gatto in un sol boccone!»

Afferra la riga per legnarti a morte. Per fortuna proprio in quell'istante gli viene un infarto, permettendoti di sottrargli la chiave della porta e di andartene da questa stanza spaventosa dalla porta nord, e sbucare nel corridoio.

195

A quanto pare sei salvo. Inoltre, in ognuno dei quadrati bianchi c'è una Pozione Risanante che vale un numero di PUNTI DI VITA equivalente al tiro di un dado. Prendi la Pozione ed esci dalla porta ovest o da quella sud.

196

Un turbine ti avvolge nell'istante in cui entri, accecandoti e tele-trasportandoti direttamente al **198**.

197

«Suggerimento davvero ingegnoso!» esclama lo Gnomo Crippen, che si affretta ad annotarlo con la sua penna appuntita. Poi guarda il foglio perplesso:

Nonno/Nonna

1° figlio *figlia* *2° figlio*

«Ora, supponiamo che il primo figlio di questo albero genealogico si sia sposato ed abbia avuto una figlia, e che poi il Cavaliere Nero l'abbia sposata, una volta adulta. Supponiamo inoltre che lo stesso Cavaliere Nero sia il figlio della figlia di questo albero genealogico. E supponiamo ancora che il Cavaliere Nero abbia un fratello ed una sorella, e che questa sorella abbia sposato il figlio del secondo figlio di questo albero genealogico, mentre il fratello del Cavaliere Nero abbia sposato la figlia del secondo figlio. Dunque un solo invito al secondo figlio coprirebbe la lista, no?»
«Sì, certo» annuisci saggiamente. «Qualunque sciocco lo capirebbe».
«Bene» continua Crippen filosofeggiando, «mi ha fatto diventar matto finché non mi hai dato la soluzione».
E, fedele alla promessa, ti lancia la chiave della gabbia.

Quando ti sarai chiarito le idee, potrai uscire o dalla porta nord o dalla porta ovest (nel corridoio).

198

Vattene via di corsa.

Troppo tardi, la porta si è già chiusa alle tue spalle.

Questa è la stanza più pericolosa di tutto il Regno Spettrale dei Morti, quasi quanto la dimora del Cavaliere Nero. Basta un'occhiata per capirlo: è il covo del Tremendo Insegnante di matematica. Il Tremendo Insegnante di matematica indossa una giacchetta sportiva con toppe di cuoio sulle maniche ed ha il dorso delle mani coperto di pelacci.

Ti fissa con occhi penetranti, come un serpente che ipnotizzi la preda. «Se un gatto uccide un ratto al minuto, quanti minuti ci mette per farne fuori centomila?» ti chiede sogghignando. «Rispondi subito o ti darò tante di quelle legnate con la mia riga da farti schiattare!»

Se pensi che la risposta sia 100.000 minuti, vai al **194**.

Se non lo pensi, prova al **189**.

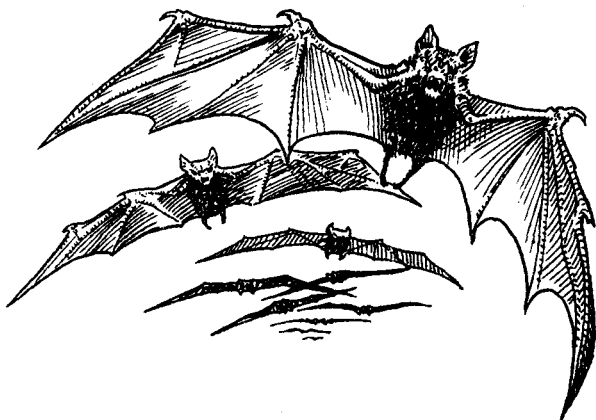
199

La lampada arde di una fiamma blu intenso, ed emana un fumo grigio-bluastro che ti ricorda un mantello. Ma non è un mantello: è una protezione magica! Se accendi la lampada prima di combattere, il fumo magico ti restituirà 3 punti da ogni danno che subirai. E questo è il massimo dei punti che ti possono essere restituiti.

Però devi decidere di accendere la lampada *prima* di andare a un paragrafo, e *prima* di tirare i dadi per individuare eventuali Mostri Vaganti, perché non ne

200 - *È lui, il Cavaliere Nero!*

avresti il tempo all'inizio di un combattimento. Nella lampada c'è olio abbastanza per sei volte. Poi, però, non gettarla via - può darsi che tu trovi altro olio da qualche parte (forse in un'altra avventura).

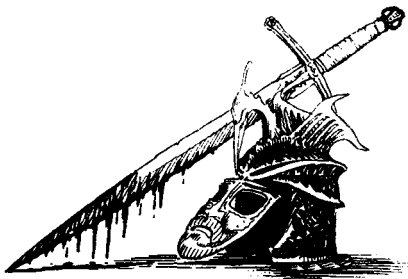
Ora riponi con cura la lampada ed esci o dalla porta sud (nel corridoio) o dalla porta est (al **167**).

200

Malgrado le enormi dimensioni di questa camera, la prima cosa che noti è che non ci sono porte per uscire. Ma per ora non ti interessa, poiché al centro della camera c'è una figura imponente la cui armatura nera riflette la luce di un gigantesco candeliere pendente dal soffitto.

Tiene in una mano uno spadone minaccioso, e nell'altra una mazza altrettanto minacciosa. Schierati di fronte a lui ci sono sette Nani Militari, davanti ai quali

stanno schierati sette Mostri di Limo (piuttosto disgustosi). E ancor più avanti sette Djinn.
«Benvenuto, Pip» ti accoglie cordialmente la figura dall'armatura nera. «Come avrai capito, sono Re Pellinore, amico intimo di Re Artù».
«No, non è vero» replichi prontamente, avendo già fatto quello sbaglio troppe volte. «Tu sei il tremendo Cavaliere Nero di Avalon, ed io dovrò eliminarti per chiudere l'Ingresso a questo Regno Spettrale».
«Be', se vuoi proprio comportarti così, sbrighiamoci e facciamola finita» esclama il Cavaliere Nero, risentito. «Addosso, Mostri!» A quest'ordine tutti i mostri avanzano lentamente verso di te.
Forse non è così brutta come sembra: se hai già incontrato i Sette Nani e i Djinn (o se li hai sconfitti, o se te li sei fatti amici), gli unici mostri che ti attaccheranno saranno quelli di Limo. Ma se non hai mai incontrato nessuno di questi mostri, ti attaccheranno tutti.
Ogni Nano ha 20 PUNTI DI VITA, colpisce facendo più di 5 e infligge +3 di danno.
Ogni Djinn ha 30 PUNTI DI VITA, colpisce facendo più di 5 e infligge +2 di danno. I Djinn si possono Corrompere, ma soltanto al prezzo speciale di due pietre preziose e 500 Pezzi d'Oro per ciascuno, il che può essere troppo dispendioso. Se, comunque, hai con te un anello formicolante, il danno che ogni Djinn ti procurerà sarà automaticamente dimezzato.
I Mostri di Limo sono una brutta novità. Ciascuno ha 10 PUNTI DI VITA, colpisce facendo più di 6 e infligge soltanto +2 di danno. Ma al primo colpo che manda a segno ti avvelenerà, causandoti la perdita di 2 PUNTI DI VITA ad ogni tuo attacco finché non ti

curi (ma per curarti dovrai sacrificare un tuo turno, così il Mostro avrà il vantaggio di un turno in più). Infine c'è il Tremendo Cavaliere Nero: ha 80 PUNTI DI VITA, la sua spada e l'armatura sono magiche. L'armatura assorbe 12 punti di danno la prima volta che viene colpita, 6 punti la seconda e 4 le volte successive. La spada gli permette di colpire facendo più di 4 ai dadi e di infliggere +4 di danno.

Se riesci a uscire tutto intero da questo guaio, vai al **201**.
Altrimenti, vai dritto al **14**.

201

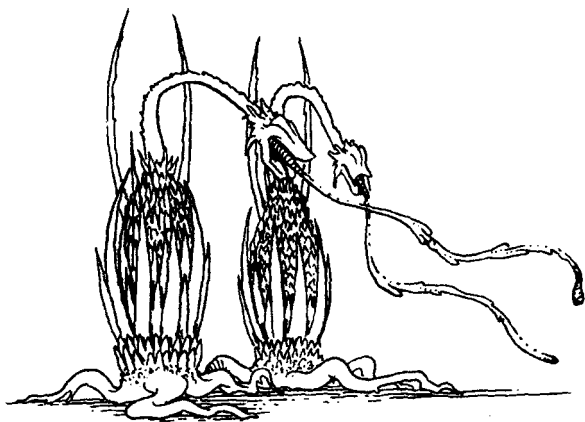
Il Cavaliere Nero stramazza al suolo, cercando di arrestare con le mani il sangue che gli sgorga dalle ferite. «Cialtrone!» ti grida ansimante, essendo questa per lui la peggiore delle ingiurie.
Ma tu lo ignori, e ti limiti ad appoggiargli lo stivale sulla schiena e a batterti il petto. Poi ti metti a frugare nella stanza e, ad un tuo lieve tocco, un pannello segreto si apre nel soffitto. Da qui puoi uscire alla luce del sole, finalmente.

201 - *L'Ingresso è chiuso, finalmente!*

Ti guardi attorno ed eccolo lì: l'Ingresso aperto non è distante più di cento metri a sud. Più veloce di una freccia (nonostante i bottini e le varie cianfrusaglie che hai accumulato) ti lanci oltre l'Ingresso e lo chiudi ben bene dietro di te.

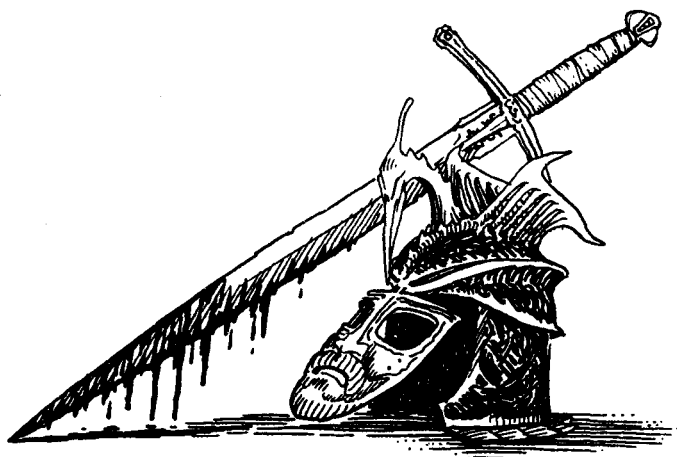
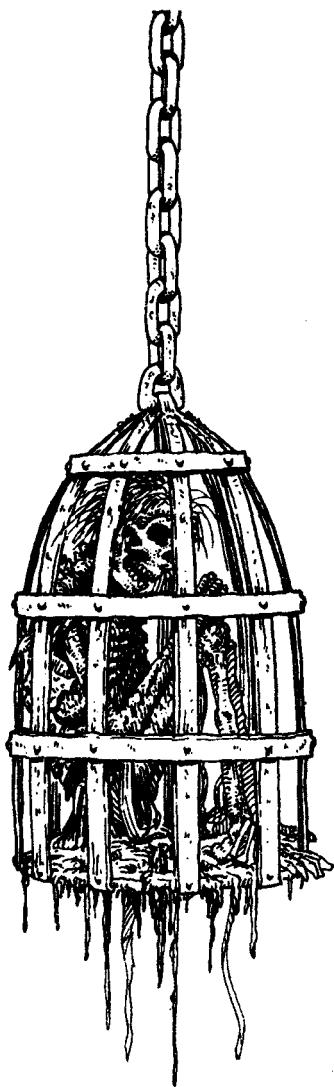
Giri svelto la chiave che hai trovato nella cassa della Piccola Signora Mostro.

La spranga rinserra il portale con un "click" rassicurante, e ti metti sulla via di Camelot.

(Adesso puoi andare al capitolo IL TRIONFO DI PIP.)

IL TRIONFO DI PIP

Se le riunioni del lunedì mattina della Tavola Rotonda andavano male, quelle del venerdì sera andavano anche peggio: persino durante le riunioni più tranquille i Cavalieri erano molto agitati e ansiosi di farla finita con quelle chiacchiere e di poter di nuovo passare il weekend scorazzando per tutta Avalon.
Ma nel bel mezzo di questo venerdì pomeriggio accadde qualcosa di straordinario: i Cavalieri si misero improvvisamente a comportarsi come gentiluomini e con estremo rispetto uno dell'altro.
«Prego, dopo di lei, Sir Percival»; «No, no, mio caro Galahad, prego lei!»; «No no, insisto che sia lei a parlare per primo, Sir Percival» si sentiva dire. La stessa cortesia e gentilezza regnava sovrana in tutta la sala.
Re Artù esaminò attentamente quest'insolita situazione per quasi un'ora e poi, finalmente, picchiettò sul tavolo per far silenzio. «Avete notato» disse serio, «quanto gentili siamo diventati gli uni con gli altri? Negli ultimi sessanta minuti non è volato nemmeno il sospetto di una minaccia o di un insulto».
I Cavalieri si guardarono negli occhi stupiti, rendendosi conto che il re aveva ragione.
«Che significa questo?» esclamò Sir Bedevere, che aveva una spiccata tendenza all'istrionismo.
«Credo» rispose lentamente il re, «che questo significa che qualcuno è riuscito a chiudere l'Ingresso al Regno Spettrale dei Morti».
«Pip?» fece Lancillotto.
Re Artù annuì: «E chi altri?»

«Ho una proposta» disse Re Pellinore, che stava seduto in un angolo. Si guardò intorno con un sorriso sulle labbra. «Credo che sappiate tutti che cosa intendo».
«Lo facciamo cavaliere?» chiese Lancillotto, anche lui sorridente.
«Precisamente» confermò Pellinore.
«Cavaliere, Cavaliere!» gridarono eccitati tutti i membri della Tavola Rotonda. «Pip Cavaliere!»

Anche il re sorrideva. In questa circostanza le parole «Sir Pip» gli suonavano molto belle.

APPENDICE I

Primo libro degli incantesimi

Regole:

1. Gli incantesimi ti costeranno sempre 3 PUNTI DI VITA, che abbiano effetto o meno!
2. Puoi lanciare un incantesimo al massimo per tre volte nel corso di un'avventura. Dopo questo numero l'incantesimo è esaurito, anche se non ha mai funzionato.
3. Gli incantesimi non hanno effetto se, tirando due dadi, non fai almeno 7.

Formula	**Effetto**
Brillante Armatura Impenetrabile (B.A.I. in breve)	Forma un alone luminoso e avvolgente attorno a chi la pronuncia. Questa luminosità ha la stessa funzione di un pettorale (4 punti in meno da ogni danno subito). Inoltre, tale effetto si può sommare a quello di ogni altra armatura (giubba di pelle di drago, pettorali ecc.).

Botta Esoterica Nullificante (B.E.N.)	Aggiunge 10 punti di danno a quelli già arrecati all'avversario (ottenuti ai dadi e grazie alle armi).
Rapida Ilarità Demenziale ed Esilarante (R.I.D.E.)	Provoca nell'avversario un accesso di riso irrefrenabile, che gli provoca la perdita di ben tre scontri nel combattimento.
Dardo di Attacco a Distanza (D.A.D.)	Permette a chi la pronuncia di usare un dardo magico contro un nemico fuori portata. Il dardo non fallisce mai il bersaglio, se beninteso la formula viene recitata correttamente, e causa 10 punti di danno all'avversario. Un nemico che venga attaccato in questo modo non potrà rispondere, a meno che non abbia armi a lunga gittata, come lance o archi ecc.
Antidoto al Veleno Immunizzante e Sistematico (A.V.I.S.)	Se pronunciata prima di ricevere il veleno rende immuni dagli effetti di questo, qualunque sia il risultato ai dadi. Ma NON AGISCE *dopo* averlo ricevuto. Può

essere utile prima di assaggiare qualche sostanza sconosciuta, che si teme pericolosa.

Neutralizzatore Immediato di Contrasto (N.I.C.)

Neutralizza gli effetti di un incantesimo (uno solo!) gettato su un *oggetto* (non su un essere vivente). È utile per aprire porte chiuse per magia, o casse, armadi ecc.

Moltiplicatore Istantaneo di Grandezza (M.I.G.)

Durante un combattimento dà la possibilità a colui che la pronuncia di muoversi con doppia velocità o di colpire DUE VOLTE di seguito in un solo scontro.

Formule Specialissime:

INVISIBILITÀ (I.N.V.I.S.I.B.I.L.I.T.À.)

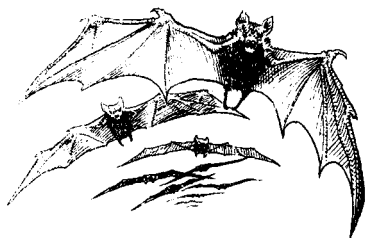
Può essere usata *una sola volta* in una avventura e costa 15 PUNTI DI VITA... Inoltre, si può recitare soltanto in determinati paragrafi (dove sarà indicato, perciò non sprecare inutilmente PUNTI DI VITA). L'effetto è di rendere chi la pronuncia completamente invisibile.

Dito di Fuoco

Provoca l'emissione istantanea dal tuo dito di un lampo fulminante, che infligge un danno di 10 PUNTI DI VITA al nemico. Questa formula ti mette a disposizione in tutto dieci lampi fulminanti: una volta usata, non può più essere pronunciata. *

Palla di Fuoco

Crea un'enorme palla infuocata nel palmo della tua mano, che puoi scagliare contro un nemico per infliggergli 75 punti di danno. Questa formula ti dà diritto a due palle di fuoco: una volta usata, non può più essere pronunciata. *

* Puoi però conservare i lampi fulminanti e le palle di fuoco che sono eventualmente avanzati per usarli nelle prossime avventure.

NOTA IMPORTANTISSIMA!

Eccetto che per l'INVISIBILITÀ, le formule possono essere pronunciate in tutti i paragrafi di questa avventura. È tuo compito annotare sul Registro d'avventura quali incantesimi hai già usato e quali puoi ancora usare. *È compito tuo anche ricordarti di pronunciare le formule!*

APPENDICE II
(vedi paragrafo **65**)

Mostri Vaganti del Livello 1

Punteggio ai dadi	Incontri	Punti di Vita	Colpisce facendo:	Danno	Pezzi d'Oro
2	Nessuno				
3	Nessuno				
4	Nessuno				
5	Nessuno				
6	Nessuno				
7	Nessuno				
8	Scheletro animato	20	6	+1	10
9	Nerd (2)	11	7	+2	10
10	Orchi (2)	12	6	+2	15
11	Coboldi (4)	8	7	+1	5
12	"Jello" (gelatina strisciante)	30	5	+4	30

Nota: i numeri fra parentesi indicano che incontri più di un mostro alla volta. I PUNTI DI VITA, i Pezzi d'Oro ecc. si riferiscono ad ogni *singolo* mostro del gruppo. All'inizio del combattimento devi tirare il dado per determinare il Fattore Sorpresa; quando devi affrontare più di un mostro, tira il dado per il Fattore Sorpresa per tutto il gruppo. I mostri in gruppo attaccano uno dopo l'altro, mai tutti insieme.
I Mostri Vaganti non accettano né Corruzioni né hanno Reazioni Amichevoli.

APPENDICE III
(vedi paragrafo **74**)

Mostri Vaganti del Livello 2

Punteggio ai dadi	Incontri	Punti di Vita	Colpisce facendo:	Danno	Pezzi d'Oro
2	Nessuno				
3	Nessuno				
4	Nessuno				
5	Nessuno				
6	Nessuno				
7	Medusa	30	7	+2*	15
8	Nani velenosi (2)	15	6	+1	10
9	Goll (2)	15	5	+2	15
10	Trifidi (2)	30	8	+4	15
11	Scrat (5)	10	7	+1	25
12	Semolino strisciante	35	6	+4	80

* Se la Medusa fa 12 ai dadi ti paralizzerà completamente per i successivi quattro turni, e molto probabilmente potrà così farti a pezzi e ucciderti senza che tu possa rispondere.

APPENDICE IV
(vedi paragrafo **150**)

Mostri Vaganti del Livello 3

Punteggio ai dadi	Incontri	Punti di Vita	Colpisce facendo:	Danno	Pezzi d'Oro
2	Nessuno				
3	Nessuno				
4	Nessuno				
5	Nessuno				
6	Trappola (pozzo)	Perdi un numero di PUNTI DI VITA equivalente ad un doppio tiro di dadi			
7	Thern	20	5	+5	150
8	Pipistrelli vampiri (5)	6	3	+1	0
9	Trappola (lance)	Perdi un doppio tiro di dadi e sei avvelenato*			
10	Permani (3)	15	5	+2	100
11	Tuberini** (2)	30	6	+1	150
12	Margarina strisciante	70	6	+2	500

* Se sei avvelenato perdi 5 PUNTI DI VITA per ogni 4 quadrati che percorri o per ogni nuova stanza in cui entri, finché non avrai bevuto una pozione-antidoto (o finché non morrai).

** Si tratta di mostri vegetali.

APPENDICE V

Armi e Armature

A meno che nei singoli incontri non vengano date indicazioni diverse, questi sono i valori di danno per armi e armature relative agli avversari che puoi incontrare. Gli stessi valori si riferiscono anche alle armi e armature che puoi trovare ed eventualmente usare nel corso della tua avventura.

Oggetto	**Danno**
Ascia da combattimento	+4
Pugnale	+2
Frusta	+2
Martello da guerra	+3
Lancia	+5
Mazza	+4
Spada	+3
Cotta di maglia	-3
Corpetto di cuoio	-2
Corazza	-4

Il Mondo dei sogni

Il mondo dei sogni si usa *SOLTANTO* quando decidi di fare una dormita a un determinato punto dell'avventura. Se i dadi ti indirizzano qui, devi seguire le seguenti regole:

1. Entri nel mondo dei sogni con lo stesso numero di PUNTI DI VITA che avevi quando hai deciso di farti una dormita.

2. Entri senza armatura, e senza qualsiasi altro tipo di protezione.

3. Entri senza magie o armi di qualsiasi genere, tranne quelle che ti possono venir date in determinate situazioni.

4. Dal mondo dei sogni non ti è permesso portar via niente.

5. Tutti i PUNTI DI VITA persi nel mondo dei sogni vengono sottratti dai PUNTI DI VITA che effettivamente hai nell'avventura. Se vieni ucciso qui, significa che vieni ucciso sul serio e devi andare al temutissimo **14**.

ORA ENTRA NEL «MONDO DEI SOGNI» TIRANDO DUE DADI E ANDANDO DIRETTAMENTE AL PARAGRAFO CORRISPONDENTE QUI DI SEGUITO.

Se sopravvivi, torna al paragrafo in cui avevi deciso di farti una dormita.

I Sogni

2

Sei al timone di una grande nave in viaggio per una lunga missione. La vedetta grida che la nave sta per avvicinarsi al limitare del mondo. Tu sai che non può essere vero, perché il mondo è rotondo, ma la vedetta ha ragione: i confini della terra non sono lontani, ed una corrente molto forte sta trascinando l'imbarcazione verso un'enorme cascata che s'apre nel bel mezzo dell'oceano e si perde nelle vaste profondità dello spazio. Maneggi concitatamente il timone ma non riesci a togliere la nave dalla rotta fatale. Dopo pochi minuti sei scaraventato nel mezzo degli abissi celesti. Tira un dado: se viene da 1 a 3, vai al **14**; se viene da 4 a 6, sei abbastanza fortunato da ritrovarti allo stesso paragrafo che hai appena lasciato per DORMIRE, senza perdere un solo PUNTO DI VITA.

3

Sei davanti ad un ampio lago avvolto nella nebbia. Sai che l'unica via che porta al paragrafo in cui hai deciso di DORMIRE passa attraverso le cupe acque del lago. La distanza è troppa per tentare di nuotare, ma forse c'è la possibilità di chiamare un traghettatore dall'altra sponda. Ma, mentre stai per farlo, vieni improvvisa-

mente attaccato da una cenciosa canaglia armata di un pugnale (+1 di danno). Tu sei disarmato, ma comunque determinato a combattere. La canaglia ha 12 PUNTI DI VITA. Entrambi colpite facendo 6 ai dadi, ma sei tu a dover subire il primo colpo. Se la canaglia ti uccide, vai al **14**. Se riesci ad ucciderla in meno di tre turni, potrai chiamare il traghettatore e ritornare al paragrafo in cui ti sei messo a DORMIRE. Ma se ci metti più tempo a sbarazzarti dell'aggressore, il traghettatore se ne sarà andato e potrai tornare alla tua missione solo passando per il **14**.

4

Sebbene non sia da te, sei ubriaco come una spugna e ti sei appena messo a lottare con un omone grande e grosso, che ha 25 PUNTI DI VITA e un bastone (+3 di danno). Hai con te la fida E.J. (puoi colpire facendo più di 4 e arrecando +5 di danno) ma sei così instabile sulle gambe che puoi cercare di colpire soltanto una volta dopo che l'avversario ha avuto due turni consecutivi. Quel che è peggio è che ci metti tanto di quel tempo ad estrarre E.J. dal fodero che l'omone colpisce per primo. Se perdi questo sciocco combattimento vai al **14**. Se vinci, puoi ritornare al paragrafo in cui ti sei messo a DORMIRE.

5

Sei nella più profonda e più remota cella di un'orribile prigione, dove hai trovato uno scrigno di cristallo lavorato. All'interno dello scrigno c'è una gemma verde-azzurra, che ti darà un numero di PUNTI DI VITA equivalente ad un doppio tiro di dadi (cosa

rara quando ci si mette a DORMIRE). L'unico problema è aprire lo scrigno. Tira un dado: se fai 5 o 6 puoi recuperare la gemma ed incrementare i tuoi PUNTI DI VITA. Ma con un altro punteggio lo scrigno esplode in mille frammenti, colpendoti violentemente e sottraendoti 10 PUNTI DI VITA. Se questo ti uccide vai al **14**. Altrimenti torna al paragrafo in cui hai deciso di DORMIRE (con 10 PUNTI DI VITA in meno).

6

Il pavimento di un castello in rovina ti si è aperto sotto i piedi e tu sei caduto nella cripta di marmo rosato del Demone Poetico. Costui è di cattivo umore a causa di un fastidioso mal di denti (o, per meglio dire, di mal di zanne). Il Demone insiste che tu scriva una filastrocca che inizi con le parole: «C'era una volta un poeta di nome Dan ...»; se ci riesci in meno di quindici minuti, puoi tornare sano e salvo al paragrafo in cui ti sei messo a DORMIRE. Altrimenti, il Demone ti darà un brutto morso, sottraendoti 5 PUNTI DI VITA (se questo ti uccide vai al **14**).

7

Uno stregone ti ha consegnato una pergamena contenente un incantesimo GNURLBASH. Tu non hai la minima idea di che cosa sia un incantesimo GNURLBASH: per scoprirlo, le istruzioni dicono che devi tirare due dadi. Se fai da 2 a 6, l'incantesimo richiamerà uno GNURLBASH, che è un brutto mostro con 30 PUNTI DI VITA e zanne (+2 di danno) poderose. Il mostro ti attaccherà violentemente, e per primo. Se ti

uccide, vai al **14**. Se riesci a farlo fuori con le nude mani, torna al paragrafo dove ti sei messo a DORMIRE. Se fai da 7 a 10 il mostro GNURLBASH apparirà per poi svanire subito, lasciandoti ritornare sano e salvo alla tua dormita. Se fai da 11 a 12 lo GNURLBASH ti accompagnerà al tuo paragrafo fuori dal mondo dei sogni, e combatterà al tuo fianco contro un mostro (uno soltanto) che ti assalirà durante la tua avventura.

8

Sei caduto in una gigantesca coppa colma di margarina (il che significa probabilmente che dovresti smetterla di mangiare panini al burro prima di andare a letto). Sebbene l'appiccicosa materia sia piuttosto densa non c'è pericolo di affogare. Noti sulla superficie della margarina una pinna che si avvicina rapidamente. Presto, tira due dadi: se fai da 1 a 4 sei salvo, la pinna non è che un fiocco di granturco galleggiante. Se fai 5 o 6, invece, scopri che si tratta di un fiocco di granturco con uno squalo sotto! Lo squalo ha 20 PUNTI DI VITA ed ogni volta che ti morde ti procura +4 di danno. Buona fortuna.

9

Qualcuno ti ha tagliato la gamba sinistra e l'ha scaraventata giù in un pozzo profondo. Ora stai proprio scendendo nel pozzo per recuperare la gamba. Tira due dadi: se fai da 9 a 12 ci riesci. Se fai da 2 a 8 no. Il guaio è che se non riesci a recuperare la gamba, la tua vera gamba sinistra (quando sei sveglio) rimarrà inerte per i tre paragrafi successivi a quello in cui ti risve-

gli. Questo significa che se ingaggi un combattimento, sbaglierai automaticamente un colpo su tre (qualsiasi cosa indichino i dadi).

10

Sei giunto in uno strano villaggio e gli abitanti hanno deciso di bruciarti al rogo, scambiandoti per una strega. Ora sei legato e imbavagliato, mentre gli abitanti si avvicinano con le torce, pieni di brutte intenzioni (sei in pieno giorno, che se ne farebbero delle torce se non bruciarti?). Se riesci a liberarti dai lacci, potrai ritornare al paragrafo in cui ti sei messo a DORMIRE. Tira due dadi per decidere quanto stretti siano i legacci. Poi tira ancora i dadi per vedere quanto forti sono i tuoi muscoli: se questo tiro è superiore al precedente, sei libero. Altrimenti vai al **14**.

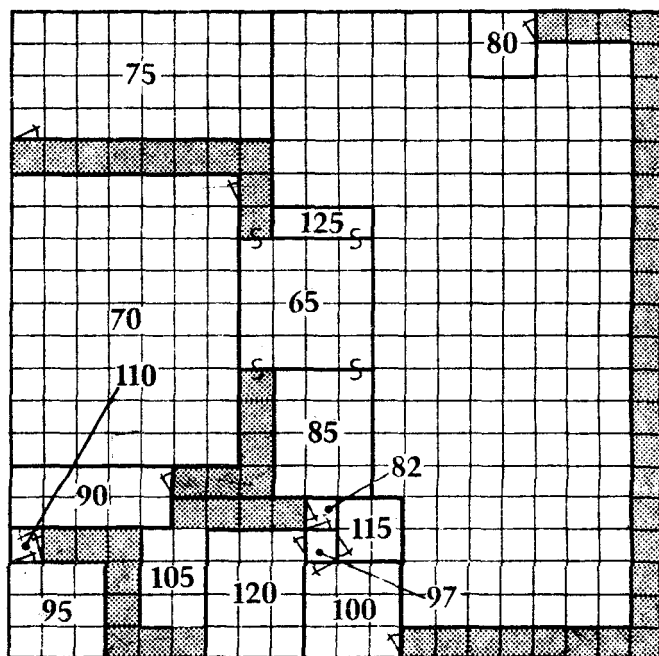
11

Durante un combattimento sei caduto privo di sensi, ma Merlino, che è un po' miope, crede che tu sia morto e organizza un bel funerale. Sei adagiato in una bara molto scomoda e poi calato nella tomba. Hai pochissimo tempo per attirare l'attenzione della gente prima che si esaurisca l'aria. Lo puoi fare con un tiro da 6 (con un solo dado). Hai al massimo cinque tentativi, poi l'ossigeno ti mancherà per sempre...

12

Sei perduto in una densa nebbia, che ti ha disorientato completamente. Cammini e cammini per ore, cercando inutilmente la via per il paragrafo in cui ti sei messo a DORMIRE... ma evitando anche quella che

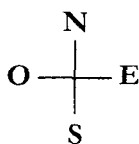
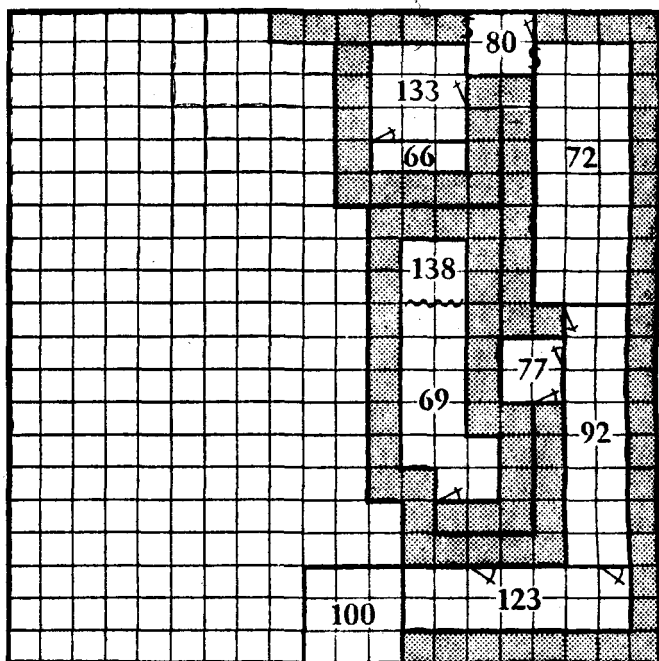
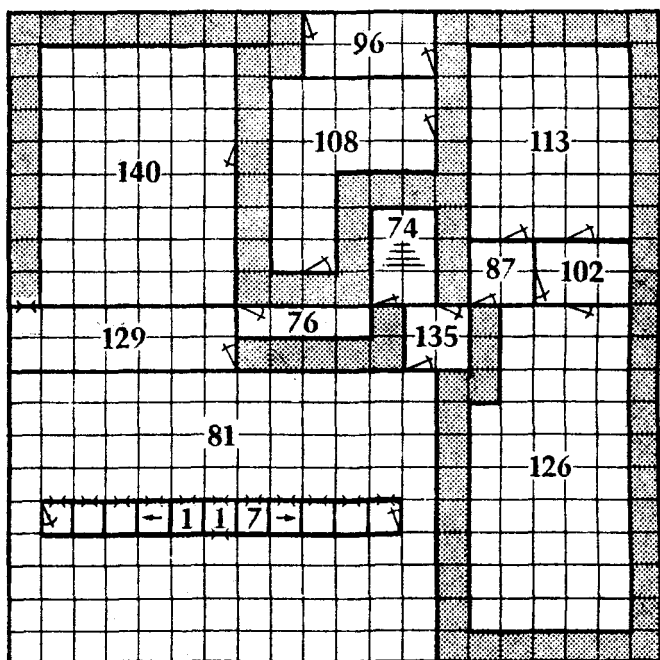
conduce al temuto **14**. Tira un dado: se fai 1 o 2 vai al **14**; se fai 3 o 4 sei di nuovo nel paragrafo da cui provenivi; se fai 5 o 6 sei di nuovo nel mondo dei sogni e devi tirare due dadi per scoprire in quale sogno ti trovi.

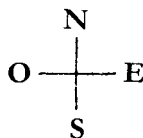
Mappa 1 Livello 1 Paragrafo 65

1 quadretto = 3 m

▒ = Corridoio

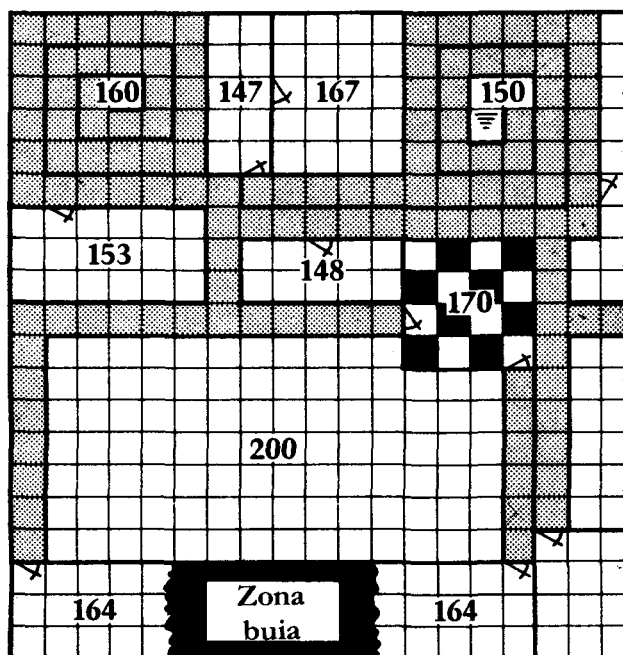
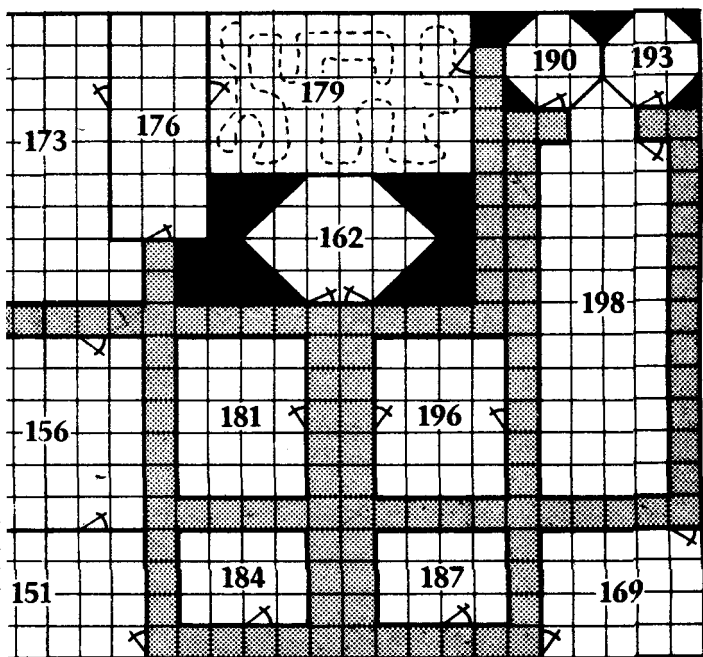
⤫ = Porta

S = Porta segreta

N
O E
S

Mappa 2 Livello 1 Paragrafo 80

Mappa 3 Livello 2 Paragrafo 74

Scala per il Livello 1

› ‹ Porta a senso unico: nelle stanze di m 3 × 3 si apre *solo* dall'interno

Mappa 4 Livello 3

Scala per il Livello 2

173
176
179
190
193
162
198
156
181
196
151
184
187
169

Regole di Combattimento

Per stabilire i tuoi PUNTI DI VITA iniziali

1. Gioca due dadi e fai il totale.
2. Moltiplica il risultato per 4.
3. Aggiungi i PUNTI DI VITA PERMANENTI guadagnati in altre avventure.

Per colpire un avversario (*)

Devi fare più di 6 con due dadi.

Per danneggiare un avversario

1. Calcola quanti punti in più hai fatto rispetto a quelli che ti servivano per colpire.
2. Sottraili ai PUNTI DI VITA dell'avversario.

Per far perdere i sensi a un avversario

Riduci i suoi PUNTI DI VITA a 5.

Per uccidere un avversario

Riduci i suoi PUNTI DI VITA a zero.

I tuoi avversari usano lo stesso metodo per attaccare te, ma sei sempre tu che tiri i dadi.

Armi e Armature

1. Se usi un'arma aumentano i punti di danno all'avversario.
2. Se hai un'armatura diminuiscono i punti di danno che subisci.
3. (*) Hai sempre con te Excalibur Junior (E.J.): per colpire ti basta fare 4 ai dadi, inoltre infliggi +5 punti di danno al nemico. Se hai letto *Il Castello di Tenebra* indossi la Giubba di Pelle di Drago: diminuisce di 4 i punti di danno che subisci.

Attacco magico

1. Pronunciare una formula costa 3 PUNTI DI VITA, anche se non funziona.
2. Ogni formula può essere usata al massimo tre volte. Una volta pronunciata si considera usata, anche se non funziona.
3. Una formula ha effettó facendo almeno 7 con due dadi.
4. Le formule del *Primo libro* sono nell'Appendice I, quelle del *Secondo libro* al paragrafo **2**.
5. DITO DI FUOCO: puoi lanciare fino a 10 lampi fulminanti che procurano 10 punti di danno ciascuno.
6. PALLA DI FUOCO: puoi lanciare due palle che provocano 75 punti di danno ciascuna. Se non le usi, o ne usi una sola, potrai usarle nelle prossime avventure.

Per evitare il combattimento

a) Prova se il tuo avversario avrà una **Reazione Amichevole**.
   Gioca un dado *una sola volta* per il tuo avversario, poi un dado *tre volte* per te. Se il tuo punteggio è *inferiore* a quello dell'avversario, allora la sua reazione è amichevole. Procedi come se avessi vinto un combattimento.

b) Tenta con la **Corruzione**.
   1. La corruzione è possibile soltanto nei paragrafi contrassegnati da *. Il numero degli asterischi indica l'ammontare dei Pezzi d'Oro (oppure di oggetti di valore uguale o superiore) che il tuo avversario accetterà. * = 100 Pezzi d'Oro;

** = 500 Pezzi d'Oro; *** = 1.000 Pezzi d'Oro; **** = 10.000 Pezzi d'Oro.

2. Per corrompere qualcuno, gioca due dadi. Se esce un numero da 1 a 7, il tuo tentativo di corruzione è fallito. Se esce un numero da 8 a 12, procedi come se avessi vinto un combattimento.
3. Che il tuo tentativo abbia successo o meno, devi comunque sottrarre ciò che hai offerto dalla tua riserva d'oro.

Per recuperare i PUNTI DI VITA persi

1. *Pozioni Magiche:* ne hai tre bottigliette, ciascuna contiene sei dosi. Ogni dose ti fa recuperare i PUNTI DI VITA equivalenti alla giocata di due dadi.
2. *Balsami:* ne hai cinque applicazioni. Ognuna ti fa recuperare 3 PUNTI DI VITA.
3. *Dormire:* puoi farti una dormita in qualsiasi momento, a meno che tu non stia combattendo. Gioca un dado solo. Se esce un numero da 1 a 4, vai nel *Mondo dei sogni.* Se esce un 5 o un 6, recuperi i PUNTI DI VITA equivalenti alla giocata di due dadi.

N.B. I PUNTI DI VITA non possono mai superare il punteggio iniziale, tranne che usando l'ESPERIENZA.

PUNTI DI ESPERIENZA

1. Ottieni 1 PUNTO DI ESPERIENZA per ogni combattimento vinto e per ogni indovinello risolto.
2. 20 PUNTI DI ESPERIENZA equivalgono a 1 PUNTO DI VITA PERMANENTE. Potrai portare nelle prossime avventure 10 PUNTI DI VITA PERMANENTI.

Ricominciando l'avventura

Se devi ripercorrere dei paragrafi già visti, ricordati che ogni avversario ucciso in precedenza resterà morto. Invece non troverai più i tesori o altri oggetti che c'erano prima, a meno che non ti venga detto altrimenti.

Amico lettore,

se vuoi ricevere il catalogo completo dei **librogame®***, se vuoi farci sapere qualcosa, se non trovi i* **librogame®** *in libreria, se hai trovato degli errori... insomma, se hai qualcosa da dire riempi la scheda apposta al retro di questa pagina, mettila in una busta e spedisci a questo indirizzo:*

librogame®

Edizioni E. Elle S.r.l.

via San Francesco, 62

34133 TRIESTE

Mi chiamo

Nome e Cognome ....

Età ....

via/piazza .... **N°** ....

C.A.P. .... **Città** ....

La mia serie preferita è:

1. ....

2. ....

3. ....

Vorrei ricevere in omaggio e senza impegno da parte mia il catalogo **librogame®**

SI NO

Vorrei che questo mio amico ricevesse il catalogo

Nome e Cognome ....

Età ....

via/piazza .... **N°** ....

C.A.P. .... **Città** ....

Osservazioni, critiche, suggerimenti, notizie . . .

....

....

....

Finito di stampare
nel mese di gennaio 1991 dalla
Società Editoriale Libraria p.a. - Trieste

NEL REGNO DEI MORTI

3

alla corte di re artù

Ti basta una gomma, una matita, un paio di dadi: e il mago Merlino ti farà entrare in uno dei luoghi fantastici della letteratura europea.

In questo libro il protagonista sei tu.
A Camelot, nel mitico regno di Avalon, il potente re Artù tiene la sua corte; e i valorosi cavalieri della Tavola Rotonda sono sempre impegnati in difficili imprese per proteggere i deboli e riparare alle ingiustizie. A te è toccato il compito di chiudere l'Ingresso al Regno Spettrale dei Morti, che è rimasto aperto dopo l'ultima incursione del Drago di Ottone e da cui esce ogni sorta di malefici e pestilenze, costante minaccia alla tranquillità del regno di Avalon.

In questo libro il protagonista sei tu.
E c'è il mago Merlino al tuo fianco . . .

copertina illustrata da John Howe

ISBN 88-7068-153-X

7068153X

L. 8.000 iva inc.

librogame®
il protagonista sei tu